

VIDEO

GAMES

PS Ungeschnitten!

Resident Evil
Director's CutGroßer
SONY-
WettbewerbEndlich Nachschub,
drei N64-Hits im Test:

- Doom 64
- Lylat Wars
(Starfox 64)
- Blast Corps

Reise
nach L.A. zu
gewinnen

Knallharte 3D-Prügelaction

FIGHTING FORCE

PS

+++ In letzter Sekunde: Formel 1 '97 getestet +++



SEIN NAMENSVETTER ER BLÄST

Hotline: 040/39 10 13 00 · Internet: www.agentarmstrong.de



Auch auf PC CD-ROM!



LOUIS BLIES DEN BLUES. MIESEN VÖGELN GEHÖRIG DEN MARSCH.



Sein Name ist immer noch Armstrong, **Steed Armstrong** — der letzte Lichtblick in einer Welt düsterer Machenschaften, eskalierender Gewalt und allgegenwärtiger Korruption. Mit seinem **gewaltigen Arsenal** an Ballermännern kämpft er gegen **Spatz Falconettis skrupelloses Syndikat**. Ob er es wirklich schafft, die unbarmherzigen, **3D-gerenderten Typen** auszuschalten, entscheidest aber einzig Du. **Also: Hau rein, Kollege!**



Da kommt Freude auf:  Full-Motion-Videosequenzen  Fünfzig Frames pro Sekunde



HAPPY 5 BIRTHDAY

Strenggenommen hätten wir das fünfjährige Jubiläum schon im Februar feiern müssen, denn die erste eigenständige VG-Ausgabe erschien im Februar 1992. Doch so bierernst wollen wir das Ganze auch nicht nehmen, wir sind einfach nur froh und stolz, daß wir auch dank Eurer treuen Unterstützung seit über fünf Jahren regelmäßig erscheinen. Die Oldies unter Euch erinnern sich vielleicht sogar noch an die vier Ausgaben aus dem Jahr 91, die allerdings

noch als Powerplay-Specials deklariert wurden und deshalb nur bedingt zählen.

Es hat sich viel getan in den letzten fünf Jahren. Vom Gründungsteam ist niemand mehr dabei, aber die aktuelle Mannschaft mit Dirk, Ralph, Rob, Tet und Wolfgang arbeitet seit fast vier Jahren unverändert zusammen. Trotz zahlreicher Veränderungen - neues Layout, verschiedene Chefredakteure, der Siegeszug der 32- und 64-Bit-Konsolen und das gleichzeitige Ende der 16-Bit-Ära - haben alle Ausgaben eines gemeinsam: die Freude am Spielen, die uns mit Euch verbindet und die jede VG vermitteln soll. Auch der kürzliche Verlagswechsel wird auf die Konzeption und Qualität der VG keinen Einfluß haben, es bleibt alles beim alten. Dank Euch können wir einen Traumjob ausüben, um den uns viele benei-

den, der aber auch sehr viel Arbeit mit sich bringt. Und so hoffen wir, daß wir Euch auch in den nächsten fünf Jahren Monat für Monat als Leser begrüßen dürfen.

**Eure Jubiläums-
Video Games**



Oben das erste Video-Games-Cover noch als Powerplay-Special, rechts die erste eigenständige Video Games aus dem Jahr 92





**MASS[®]
DESTRUCTION**

**BREAKING
OUT NOW!**



FÜR SONY PLAYSTATION
Erhältlich auch auf PC CD-ROM

www.bmginteractive.de

Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE



80

LYLAT WARS
(N64):

Aufgrund einiger Lizenzprobleme mußte Nintendo den Namen von Starfox 64 für Europa in Lylat Wars umändern, was dem Spiel selbst aber keinen Abbruch tut, wie der Test verdeutlicht.



18

SEGA-SPECIAL (SAT):
Die lieben Kollegen von Sega haben uns

besucht und Quake, Touring Car, Sonic R und Panzer Dragoon RPG dagelassen.

16

PSYGNOSIS-SPECIAL (PS): Dirk ist nach England gejettet, um sich bei Psygnosis Colony Wars, Rascal und Shadow Master anzuschauen.



38

STREET FIGHTER EX PLUS α

(PS): Über zehn neue Charaktere in einer Tekken-Grafik-umgebung mit herausfordernden Spielmodi und einer Menge cooler Combos



86

ABE'S ODYSSEE
(PS):

Keiner kennt ihn, doch wer ihn gesehen hat, gerät ins Schwärmen: Abe, der traurige Außerirdische ohne Waffen, gehört zu den Geheimtips des Jahres, und das nicht zu Unrecht.



NEWS

News	8
Das Neueste von PS, SAT und N64	
Ocean Special	12
Zu Besuch bei Ocean in Manchester	
Psygnosis-Besuch	14
PS: Drei Spiele im Überblick	
Sega Special	18
SAT: Quake, Touring Car und mehr	
Hasbro-Special	20
Frogger ist wieder da!	
Multi Championship Racing	22
N64: Preview mit Vollgas	
Dark Rift	24
N64: Prügel Spaß oder Fehlzünder?	
Pandemonium 2	25
PS: Genialer Nachfolger	
Total Drivin	26
PS: Rennspiel-Megamix	
● Resident Evil Director's Cut	28
Rosco McQueen	32
PS: Mit Feuer unterm Hintern	
Medieval	34
PS: Düsteres 3D-Action-Adventure	
Street Fighter EX plus α	38
PS: Schon wieder eine SF-Fortsetzung	
Fighting Force	40
PS: Final Fight in 3D	
Machine Hunter	42
Overboard	43
PS: Wir segeln um die Welt	
NHL Breakaway '98	44
PS: Die neue Eishockeyreferenz?	
Motoracer	45
PS: Wheelie mit 280 Sachen	
Baphomets Fluch 2	64
Fantastic Four	65
Other World Azure Dreams	66
PS: Neues RPG von Konami	
Tomb Raider 2	68
PS: Die ersten Level gespielt	
Final Fantasy Tactics	74
PS: Strategie aus Japan	
Nightmare Creatures	76
PS: 3D-Horror im Preview	
Test Drive 4	77
PS: Am Steuer einer Dodge Viper	

WETTBEWERB

Sony-Gewinnspiel	30
Gewinnt eine Yaroze-Playstation	
Vergessene Welt-Gewinnspiel	72
Erster Preis: Eine Reise nach Los Angeles	



25

PANDEMONIUM 2 (PS):
Noch größer noch bunter,
noch schöner, die Fortsetzung
des Jump'n-Run-Hits reizt die 32-Bit-
Hardware voll aus.

TIPS + TRICKS

Overblood (PS)	46
NBA Hangtime (N64)	48
Gun Griffon (SAT)	50
Wing Commander 4 (PS)	50
Mechwarrior 2 (PS)	50
Shadows of the Empire (PS)	50
Independence Day (PS/SAT)	52
Rage Racer (PS)	52
Nanotek Warrior (PS)	52
Intern. Superstar Soccer 64 (N64)	52
NHL '97 (PS)	52
Fighters Megamix (SAT)	53
Bomberman (SAT)	54
Mario Kart 64 (N64)	54
Namco Museum Vol.2 +3 (PS)	55
Xevious 3D/G+ (PS)	56
Tigershark (PS)	56
NHL Powerplay (PS)	57
Hard Boiled (PS)	57
Slamscape (PS)	58
NHL Face Off '97 (PS)	58

TEST

SEGA SATURN

Discworld	98
Independence Day	101
NHL Powerplay	92
Resident Evil	100

SONY PLAYSTATION

Abe's Odyssey	86
Formel I '97	96
Independence Day	101
NHL Powerplay	92

Psychic Force	95
Starwinder	93
Vergessene Welt - Jurassic Park	88
VMX Racing	94
Xevious 3D/G+	90

NINTENDO 64

Blast Corps	82
Doom 64	84
Lylat Wars	80

Inhalt

AUF EINEN BLICK



96

FORMEL I '97 (PS):

Buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns die Testversion von Psygnosis' Formel-I-Update, bei der alle Fehler des Vorgängers ausgemerzt wurden und perfekter Rennspaß geboten wird.



NIGHTMARE CREATURES (PS):
Wenn es dunkel wird in London, spukt Ralph durch die nebligen Gassen und macht Jagd auf gefährliche Monster, denn die Preview-Version von Nightmare Creatures hat ihn verzaubert.

76

RUBRIKEN

So bewerten wir	78
Hitparaden	79
Leserbriefe	60
Impressum	102
Inserenten	99



RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT (PS):
Tet hat die japanische Fassung des Director's Cuts unter die Lupe genommen, und weiß deshalb, ob sich der Kauf der ungeschnittenen Zombie-Jagd lohnt.

28-29



SQUARESOFT -News

Ganz speziell für PlayStation-Freunde haben wir wieder einmal die neuesten Square-Spiele zusammengefaßt. Näheres über Final Fantasy Tactics findet Ihr im Preview-Teil auf Seite 74.

Front Mission 2 PSX



Front Mission 2 lehnt sich sowohl von der Handlung, als auch vom Spielsystem her stark an den Vorgänger **Front Mission** (SNES) an. Die Story beginnt 12 Jahre nach dem Ende des ersten Teils im OCU-Mitgliedsstaat Alor-desh, wo ein Militärputsch die Welt in Aufruhr versetzt. Ihr schlägt Euch durch die feindlichen Linien und sucht nach Verbündeten, um zum Gegenschlag auszuholen. Das Spielsystem wurde weitgehend vom Vorgänger übernommen.

SaGa Frontier PSX



Eine andere erfolgreiche Rollenspiel-Serie feierte kürzlich ihr Debüt auf der PlayStation: **SaGa Frontier**, der Nachfolger von **Romancing SaGa 3** (SNES). Hierbei wählt Ihr zu Beginn des Spieles eine der insgesamt sieben Charaktere aus. Die Helden verfolgen jeweils ganz persönliche Ziele. Im Spielverlauf existieren zwar einige Berührungspunkte zwischen den Charakteren, grundsätzlich jedoch verlaufen die einzelnen Handlungsabläufe stets unabhängig voneinander - zumindest bis zum Shodown. (Muster: Gamers Delight; 089-34018649)

Final Fantasy VII PlayStation

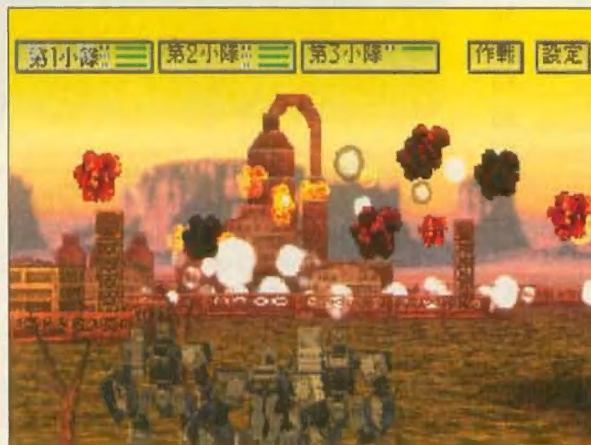
Endlich! - werden sich viele von Euch gefreut haben, denn von **Final Fantasy VII** werden in den USA ab dem 7. September die ersten englischsprachigen Exemplare ausgeliefert. Im Vergleich zum japanischen Original wurden einige Formulierungen modifiziert und auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten, Änderungen bezüglich der Story wird es jedoch nicht geben. Anders lautende Gerüchte wie das Fehlen des Rotlicht-Milieus oder das Abwenden von Schicksalen bestimmter Charaktere sind schlicht und ergreifend falsch. Wer sich wegen **Final Fantasy VII** nicht extra eine US-Playstation anschaffen, oder sich einen Englisch-Kurs an-



Final Fantasy VII setzt an zum Höhenflug

tun möchte, sollte lieber auf die deutsche PAL-Version warten, die definitiv am 7. November erscheint.

Front Mission Alternative PlayStation



Echtzeit-Strategie mit Mechs. In **Front Mission Alternative** schlüpft Ihr in die Rolle des Kommandanten.

Änderungen vorgenommen wurden. So finden die Kämpfe in einem deutlich kleineren Areal in Echtzeit statt. Die einzelnen WAW (Mechs) werden nicht einzeln, sondern als Einheit über die Map dirigiert. Ihr schlüpft sozusagen in die Rolle des Kommandanten, was Euch natürlich auch Entscheidungsfreiheit eingeräumt. So werden

Wie der Name schon sagt, bietet Square eine Alternative zu **Front Mission 2**, indem die Handlung nach Afrika verlegt und am Spielprinzip grundlegende

die Missionen zwar vorgegeben, müssen jedoch nicht strikt nach Vorgabe erfüllt werden. Als Erscheinungstermin wird der August genannt.

Einhänder PlayStation



Einhänder, das erste Shoot'em up von Square

So deutsch der Titel auch klingen mag - an einigen Stellen des Spiels wird sogar Deutsch gesprochen! - **Einhänder** ist ein

Polygon-Shoot'em Up, das sich, abhängig von der Spielsituation, einmal im 2D-Seiten-scroll-, ein anderes Mal wiederum aus der vollen 3D-Perspektive präsentiert. In der fernen Zukunft liefern sich die Erde und der Mond einen Krieg. Ihr steuert ein Kampfschiff auf Seiten des Mondes und lehrt die Erdlinge das Fürchten. Die gesamte Grafik basiert auf Polygonen, entsprechend flüssig und flott geht es zur Sache. Die Gegner-Palette reicht von kompletten Fliegerschwadronen bis hin zu riesige Spinnenartige Mech-Roboter. Ein Release-Termin steht noch nicht fest, Square schätzt, daß das Spiel in Japan bis Weihnachten in den Regalen stehen wird.

tet

Bliefuss 2 PSX



Achtung Gegenverkehr! (Bild PC)

PC-Freaks werden ein Lied davon zu singen wissen. **Bliefuss 2**, eines der besten Rennspiele auf dem PC, wird voraussichtlich im Dezember für die PlayStation erscheinen. Wie das Spiel grafisch aussehen wird, oder ob irgendwelche Änderungen gegenüber dem Original vorgenommen werden sollen, steht noch nicht fest. Wir werden Euch jedoch auf dem laufenden halten.

Command & Conquer 2 PlayStation

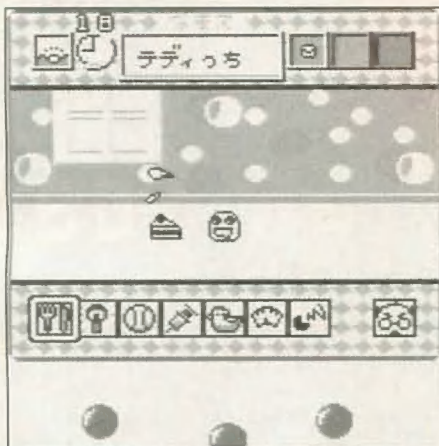
Nach dem Erfolg von **Command & Conquer** will Virgin Interactive auch mit dem zweiten Teil zu Felde ziehen. **Command & Conquer 2** wird einige Extra-Features beinhalten, die zur Zeit jedoch noch nicht genannt wurden. Nach wie vor durchlebt Ihr in diesem Echtzeit-Strategiespiel 28 Missionen, in denen Ihr Kampfeinheiten und Gebäudekomplexe bauen und die gegnerischen Armeen kräftig einheizen dürft. Allem Anschein nach haben sich die Entwickler die Kritikpunkte beim Vorgänger zu Herzen genommen. Zu-



Command and Conquer 2 unterstützt diesmal die Maus (Bild PC)

mindest ist eine Mausunterstützung vorgesehen. Geplanter Erscheinungstermin ist der November 1997.

Tamagotch Game Boy



Tamagotch mit „hochauflösender“ Grafik

Das virtuelle Haustier **Tamagotch** hat ja offenbar auch hier bei uns wie eine Bombe eingeschlagen. Es gibt kaum einen Händler, der diese niedlichen außerirdischen

Techno-Eier noch auf Lager hat. In Japan, wo die Massenhysterie keine Grenzen kennt und der Platz für reelle Haustierhaltung schlichtweg fehlt, kommt es sehr gelegen, daß Bandai nun zusätzlich auch für den Gameboy eine Version dieses Hitspiels herausbringt, um so wenigstens einige der zuchtungrigen Haustierhalter ruhigzustellen. **Tamagotch - In the Game** beinhaltet zudem neue Optionen, die im Original nicht enthalten waren. Ihr könnt nun sogar drei Geschöpfe gleichzeitig großziehen, den Zeitverlauf beschleunigen bzw. verlangsamen, auf eine erweiterte Palette an Befehlen zurückgreifen, und schließlich per Auto-Save einen Spielstand anlegen lassen. Wenn Ihr also keine Lust mehr habt, dürft Ihr jederzeit das Spiel beenden - was natürlich Sinn macht, da nur die wenigsten Menschen ihren Game Boys 24 Stunden am Tag eingeschaltet lassen. (Import-Muster: Galaxy, 089-7605151)

Bust-A-Move 3 Saturn



Bust-A-Move 3 macht zu zweit am meisten Spaß. Wer jedoch im stillen Kämmerlein spielen will, kauft sich lieber Tamagotch.

Taito überfällt uns wieder einmal mit einem weiteren Nachfolger des genialen Puzzle-Spiels **Bust-A-Move**. Im dritten Teil hat sich jedoch, optisch zumindest, nur wenig getan. Euch springen weder aufwendig gerenderte Sequenzen (höhö), noch irgendwelche zusätzlichen (und unnötigen) Features ins Gesicht. Neben dem Arcade-Modus, in dem Ihr wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Kontrahenten antreten könnt, stehen Euch je ein Challenge- und ein Collection-Modus zur Auswahl. Hier werden einzelne Aufgaben gestellt, die jeweils Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Ausdauer auf die Probe stellen. Beispielsweise lautet einer der fünf Quets (beinhalten wiederum mehrere Stages) im Challenge-Modus: „Verschiebt so wenig Kugeln wie möglich“. Im Collection-Modus hingegen, dürft Ihr aus einer riesigen Auswahl an vorgegebenen Einzel-Missionen die passende aussuchen.

tet

Marvel Super Heroes PlayStation Saturn



Bildschirmfüllende Special-Moves in MSH

Gleich für beide 32Bit-Systeme erscheint im November eine Umsetzung von **Marvel Super Heroes**. Zwar glänzt das Spiel nicht durch eine üppige Auswahl an Spielmodi (Arcade und VS), doch die zehn weltberühmten Marvel-Helden - von Hulk bis hin zu Psylocke - wurden ohne Abstriche in ihrem Original-Outfit (nix gerendert oder polygonisiert!) auf CD gebrannt. Capcoms 2D-Gelüste tragen hier wieder Blüten und vollziehen - insbesondere bei Special Moves - ein optisches Feuerwerk.

Weltpre das

ODDWORLD
INHABITANTS



Entwickelt von Oddworld Inhabitants:



GT Interactive

Expect the unexpected:

miere im September:
Das erste Game,
dich im Auge behält.

ABE'S ODDYSEE

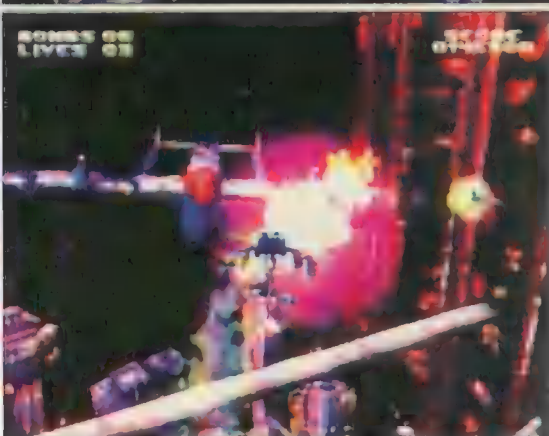
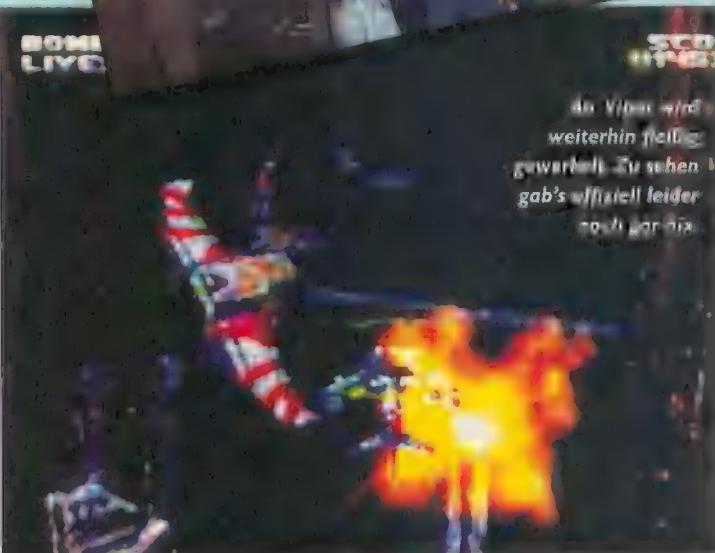
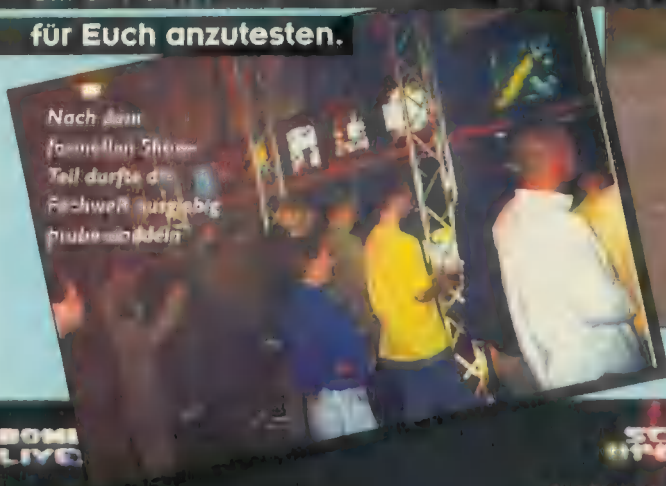
Das erste Game mit ALIVE-Technologie – es reagiert flexibel auf deine Spielweise. Das erste Game mit eigener Sprache. Das erste Game, das völlig abgedrehte 3D-Sequenzen flüssig ins Spiel einbindet. Das erste Game, in dem du zum Helden oder zur Salami werden kannst. ABE's Oddysee ist mehr als ein Game: eine Revolution.



ocean

Line-Up '97

Ocean hat sich für dieses Jahr viel vorgenommen und werkelt mit Hochdruck an einigen hochkarätigen Playstation- und N64-Titeln. Wir haben eine Reise in das Hauptquartier nach Manchester unternommen, um auf einer Live-Präsentation die neuesten Spiele für Euch anzutesten.



Ocean hat sich weltweit zu einem anerkannten und geschätzten Softwarehaus entwickelt, das mit der Infogrames-Fusion einen weiteren starken Label-Partner hinzugewonnen hat. Inzwischen sind weit über 150 Mitarbeiter in den Firmengebäuden von Manchester mit Spiele-Produktionen beschäftigt. In Zukunft will man mit lukrativen Exklusivtiteln ein großes Stück vom gewinnträchtigen Konsolen-Kuchen abschneiden. Für potentielle Großhändler und die Presse veranstaltete Ocean am 31. Juli eine Live-Präsentation, in der alle hoffnungsträchtigen Spielehits mit aufwendigen Video- und Theater-Einlagen dem

kritischen Fachpublikum schmackhaft gemacht wurden. Einige schon seit geraumer Zeit angekündigten Games wie z.B. das technisch faszinierende Agenten-Abenteuer **Mission: Impossible** (Nintendo 64) und das Hubschrauber-Actionspiel **Viper** (PlayStation) waren auf der Veranstaltung leider nicht zu finden. Laut vertraulichen Insider-Quellen werden beide Produkte mit größter Wahrscheinlichkeit erst nächstes Jahr unsere Ladenregale schmücken. Zum Glück gibt es vier weitere Konsolen-Titel,

die alle noch in den nächsten Monaten erscheinen werden. **Total Drivin** ist einer davon, ein PlayStation-Rennspiel, das bis zum Spätherbst erscheinen wird. Fünf unterschiedliche Fahrzeugarten stellen Euer fahrerisches Können auf die Probe: Ihr habt die Wahl, mit Indy Cars, Buggies, Sportwagen oder Rallye-Autos durch die Landschaft zu flitzen. Insgesamt geht's auf über sieben Strecken mit extremer Realitätsnähe durch die Kurven und von einem Crash zum anderen. Das revolutionärste an **Total Drivin** ist die relativ freizügige 3D-Engine, die Euch nach töckischen Fahrfehlern meilenweit in die freie Wildbahn katapultiert oder im schlimmsten Fall von einer Brücke stürzen läßt. Zwei jederzeit anwählbare Fahrperspektiven geben die notwendige Übersicht. Auch in puncto Grafikgestaltung haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und kreierten abwechslungsreiche Landschaftskurse, die mit optischen Leckerbissen wie zahlreichen Tunnel/Brückenpassagen, detaillierten Großstadtkulissen und unterschiedlichen Wetterbedingungen aufwarten.

In **Motor Mash** (PlayStation) rast Ihr über acht hindernisreiche Cartoon-Style-Strecken hinweg, wobei auf Knopfdruck nicht nur Vollgas gegeben, sondern bei jeder Gelegenheit die mitfahrende Konkurrenz attackiert wird. Für das Ausschalten von Gegnern, egal mit welchen Mitteln, gibt's Bonuspunkte, jedoch muß man selbst auch auf das eigene Vehikel aufpassen, da ansonsten das Rennen schneller als gewollt zu Ende ist. Habt Ihr drei Kumpel zur Hand, dürft Ihr mit angestöpselten Multi-Tap-Adapter sogar zu viert gegeneinander angetreten. Das Spielge-

Für eine bessere Ziel-Sicht, könnt Ihr stufenlos die Perspektive verändern.



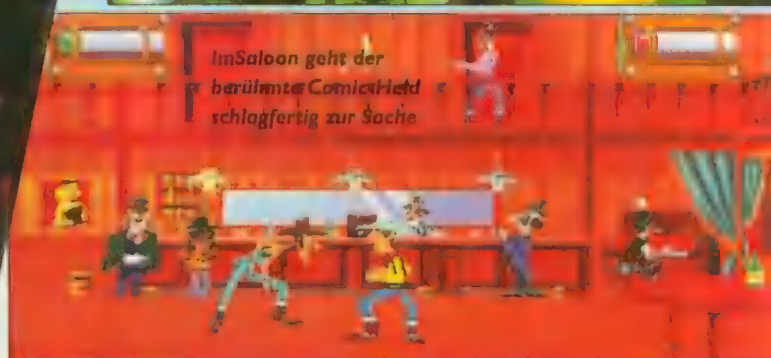
Motor Mash setzt die alte Micro Machines - Tradition konsequent fort.



Die Klima-Zonen von Motor Mash wechseln von einem Extrem ins andere

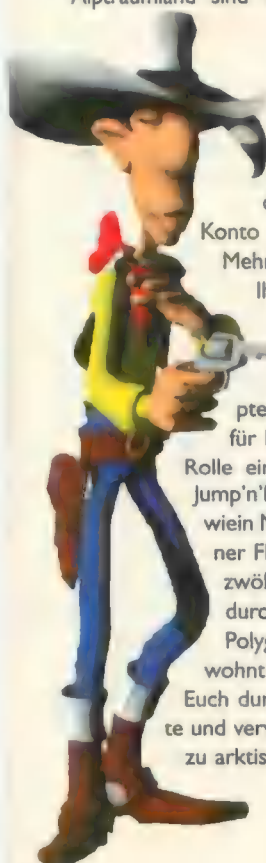


Malofilms Jersey Devil trieb allerhand Schabernack mit den friedfertigen Show-Besuchern.



Im Saloon geht der berühmte Comic-Held schlagfertig zur Sache

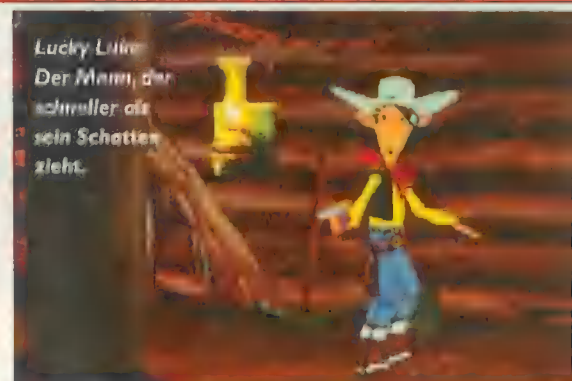
schehen wird konsequent im **Micro Machine**-Stil von oben gezeigt. Der Ort des Renngeschehens wechselt ständig, mal flitzen die tollkühnen Minirenner durch den tropischen Dschungel oder brausen ohne Skrupel über arktische Gletscher und glühende Wild West-Szenarien hinweg. Selbst bizarre Fantasy-Umgebungen, wie die versunkene Stadt von Atlantis oder das Alptraumland sind vor den kleinen Flitzern nicht sicher. Das Ziel



bei jedem Rennen ist es, die Gegner aus dem Bildschirm zu drängen, damit die kostbaren Bonuspunkte, auf das hauseigene Punktekonto gutgeschrieben werden. Mehr zu Motor Mash erfahrt Ihr in ein der nächsten Video Games-Ausgaben. In **Malofilms Jersey Devil** (Ocean schnappte sich die Vertriebsrechte für Europa) schlüpft Ihr in die Rolle einer teuflisch anmutenden Jump'n'Run-Figur, die aussieht wie ein Mix aus Bugs Bunny und einer Fledermaus. Es gilt über ein zwölf 3D-Plattformwelten zu durchforsten, die von allerlei Polygon-Bösewichten bewohnt werden. Die Reise führt Euch durch gefährliche Stadtgebiete und verwilderte Waldwege bis hin zu arktischen Eiswelten und vielen

weiteren 3D-Terrains. Ausgestattet mit hasen-typischen Sprungfähigkeiten führt Euer Teufels-Flatterhase gewaltige Sätze aus, um dadurch in luftiger Höhe schwebende Plattform-Ebenen zu erklimmen. Seine Hauptaufgabe besteht darin, überall verstreute Gegenstände einzusammeln und den Oberbösewicht „Dr. Knarf“ unschädlich zu machen. Nebenbei gibt es natürlich zahlreiche Extras-Icons zu erhaschen, um Euren Devil z.B. für kurze Zeit zum unverwundbaren Super-Bunny machen. Als Gegnersprites stoßt Ihr auf eine Ansammlung von Geschöpfen aus dem Fantasy-Reich: Die Feindpalette reicht hierbei von angriffslustigen Kürbisköpfen bis zu bizarren Monsterkreaturen. Durch einfaches Draufspringen oder mit gezielten Schlägen erledigt Ihr Euch des lästigen Ungeziefers.

Erstmals zieht **Lucky Luke** auf einer 32-Bit-Konsole in den Wild West-Kampf. Ihr übernehmt dabei die Rolle des frech frivolen Comic-Cowboys. Lucky Luke hat die Schnauze gestrichen voll, denn die gerissenen Dalton-Brüder terrorisieren nach wie vor das ganze Land. Sein Ziel ist es, die Bande einzufangen und hinter Schloß und Riegel zu bringen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Überall warten knifflige Jump'n'Run- und Rätsel-Einlagen auf ihn, die ihm seine Verbrecherjagd erschweren. Selbst im Saloon findet Luke keine Ruhe. Mit gekonnten Kicks und Faustschlägen wehrt sich unser Cowboyy gegen aufrümpfige Gangstervisagen, die einen zuviel hinter die Binde gekippt haben. Nach erfolgreicher Teilnahme an einem Holzhackerwettbewerb reitet Luke auf seinem treuen Gefährten „Jolly Jumper“ in ein Indianerdorf. Eifri-



Lucky Luke Der Mann, der schneller als sein Schatten zieht.



Im Wilden Westen wird noch richtig Hand angelegt.

Medizinmänner versuchen, ihn von dort zu verschrecken. Falls es mal zu brenzlig wird, hilft nur noch eine feurige Stange Dynamit oder ein gezielter Schuß aus dem Revolver. Überall warten finster dreinschauende Ganoven des Wilden Westens auf eine günstige Gelegenheit, den legendären Revolverhelden zu erledigen. Der dicke Stoppelbart-Cowboy zum Beispiel feuert mit seinen zwei Bleispritzen drauf los, was das Zeug hält.

Psygnosis SPECIAL

Da man bei Psygnosis immer so lecker zu Mittag essen kann,

haben wir mal wieder vorbeigeschaut.

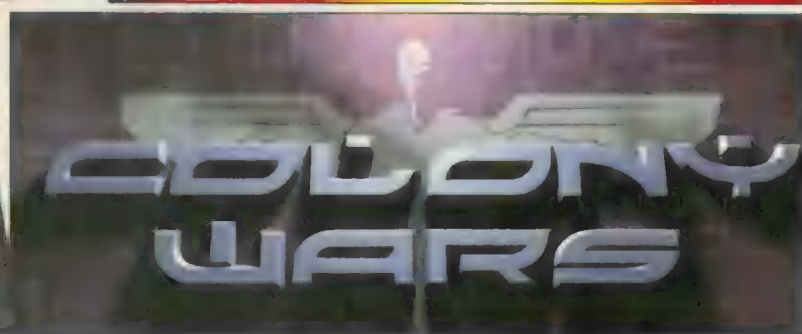
Na ja, ein paar neue Spiele gab's natürlich auch zu sehen.



Besser die Eule auf dem Dach, als...
So fesch sieht's bei Psygnosis zu Hause in Liverpool.



Hier posieren gerade die fleißigen Colony Wars-Lieschen



Einerseits bedeutet es ziemlich viel Streß, für einen Tag nach England zu jetten, um sich kurz eine Handvoll Spiele reinzuziehen und dann mit einer CD voller Bilder, die alle noch am selben Tag digital geschossen wurden, wieder heimzudüsen. Andererseits erfährt man

dabei natürlich ein ganzes Eck mehr aus erster Hand über die Abläufe hinter den Kulissen und wie ein neues Spiel eigentlich entsteht. Bei Psygnosis arbeiten z.B. theoretisch alle Programmierer immer an neuen Spielkonzepten. Jeder kann seine Ideen irgendwo aushängen, sich mit anderen Programmierern kurzschließen, etc. bis dann durch unzählige Rücksprachen und viel eigene Arbeit ein mehrere Dutzend Seiten starkes Skript entstanden ist. Im Prinzip wird bei Psygnosis jede Idee umgesetzt, für die sich genug motivierte Entwickler finden, die auch dahinterstehen. Denn nur wer sich selbst für die Spielidee begeistert, kann auch hinterher ein gutes Spiel produzieren, so lautet einer von Psygnosis' internen Leitsprüchen. Anthony Roberts stand z.B. noch ganz am Anfang von *Wipeout 2*, als er sich die Story zu *Colony Wars* auszudenken begann. Was zwei Jahre später daraus geworden ist, erfährt Ihr gleich...

Colony Wars

Die Grundmotivation hierbei war nicht, *Star Wars* neu zu erfinden, sondern ein eigenes Sub-Genre zu kreieren, eine neue Sci-Fi-Flugsimulation zu erschaffen. Psygnosis wollte sich wegbewegen vom Typus der trägen Weltraumsimulationen, die vor einer unendlich schwarzen Nichts-Kulisse abgefeiert wird. Der Spieler sollte endlich auch die Geschwindigkeit spüren, mit der sich sogenannte Raumgleiter tatsächlich im All bewegen und etwas von den Abertausenden, Milliarden Lichtjahren entfernten Sternen am Firmament mitbekommen. Letztere Vorgabe war gar nicht so einfach zu erfüllen, wie man meinen könnte. Die zuerst als Grenze des Machbaren angesehenen 600 Sterne im Hintergrund waren den ehrgeizigen Machern in Liverpool schlichtweg zu popelig. Nach einem Dreivierteljahr Arbeit ist das Team inzwischen bei 1.800 Lichtquellen angelangt, und das sogar bei gleichzeitig gesteigerter Spielgeschwindigkeit. Möglich macht dies die Programmiersprache Assembler. Circa ein Drittel des *Colony Wars*-Programms ist in Assembler geschrieben, im Ver-

Sommer bei OLT: Spaß statt Naß.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandfrei!

SATURN
Saturn + Tomb Raider Set
Alien Trilogy
Athlete Kings
Black Dawn
Bug! Too
Command & Conquer
Dark Savior
Daytona USA CCE

Dragonforce

Exhumed
FIFA 97
Fighters Miramax
Heros
Jewel Oracle
King of Fighters
Krazy Ivan
Madden 97
Mr. Bones
NBA Jam Extreme
NBA Live 97
NHL Powerplay 97
Pandemonium

Scorcher
Sky Target
Sonic 3D
Story of Thor 2
Super Puzzle Fighter 2
Tomb Raider
Tunnel Bl
Sega WW Soccer 98 jap
Virtual Cop 2
WWF In Your House

Neuheiten
Discworld 2
Darklight Conflict
Dragon Force
Elevator Action jap
Formula Kart
Independence Day
King of Spirits jap
Last Bronx jap
Marvel Super Heroes jap
Mass Destruction
Panther Dragon RPG

Resident Evil-DASH
Saturn Bomberman
Shining Of The Holy Ark
Sonic Jam
Swagman
Thunder Force IV Ltd. jap
Torico
wipEout 2097
2

Sonderangebote
Andretti Racing
Blazing Dragons di
Lemmings 3D
Panther Dragon 2 jap
NBA Action di
NHL 97
Sonic 3D Blast us
Soviet Strike
Space Hulk us
Street Fighter Alpha
Road Crash
Valora Valley Golf
World Series Baseball 2

Zubehör
Backup Memory
Foto-CD
MP3-Karte
Adapter für Importspiele
Sech-Spieler-Adapter
Joypad
Infrarot-Pad II Stück

SEGA PC
Bug! Too
Formula Kart
Sega Rally
Sonic & Knuckles Collection
Virtual Fighter
World Series Baseball 2
Worldwide Soccer
Panther Dragon

PLAYSTATION
Playstation
Actua Soccer Gold Edition
adidas Power Soccer Team
Allied General
Baphomet's Fluch
Broken Hellu
Bubble Bubble 2
City of Lost Children
Command & Conquer

Contra Legacy of War
Cool Boarders
Crash Bandicoot di
Crash Bandicoot Hintbook
Darklight Conflict
Destruction Derby 2
Excalibur
Exhumed
FIFA Soccer 97
Final Fantasy Tactics
Formel 1
Independence Day
Int. Superstar Soccer Pro
Kings Field
Legacy of Kain
Legacy of Kain Hintbook
Lost Vikings 2
Machine Hunter
Madden NFL 97
Manic Kart
Mega Man X3
Micro Machines U3
Monster Truck
NBA In The Zone 2
NBA Live

Need for Speed II
NHL Face Off 97
Overblood
Pandemonium
Player Manager
Porsche Challenge
Rage Wacer di
Raven Project
Rebel Assault 2
Resident Evil
Resident Evil Hintbook
Sentient
Sim City 2000
Soul Blade
Soviet Strike
Speedster
Star Gladiator us
Star Gladiator Hintbook
Sulkoden
Super Pang Collection
Syndicate Wars
Tenka
Tekken 2
Tekken II Hintbook
Tobal I jap/di
Tomb Raider
Tomb Raider Hintbook
Toshinden 3 jap
Total NBA 97
Transport Tycoon
Trash It
Twisted Metal 2
Vandal Hearts kpl. di
Victory Boxing
Warhammer
wipEout 2097

Wing Commander IV
Wrecking Crew
Alps-Pad
Laser Gun + Pointer
Farbiger Original-Pad
Game Butler
Konami Gun
Link Kabel
RGB-Kabel
Memory Card 360
Farbiger Original Memory Card

Neuheiten
Ace Combat II jap
Bliffuß 2
Dynasty Warriors us
Fatal Fury
Ghost in the Shell us
Hard Balled
Hercules Adventure us
Hercules us
King of Fighters 98 jap
Nameo Museum 4
Mass Destruction
RayStorm
Ray Tracer
Rally Cross
Resident Evil Directors Cut
Street Fighter X+ jap
U-Rally
Kevlous II

Sonderangebote
Actua Soccer
Air Combat
Alien Trilogy
Battle Arena Toshinden
Bust-A-Move 2
Destruction Derby
Fady To Black
FIFA
Int. Superstar Soccer Deluxe
Iron & Blood
PGA 98
Pro Pinball
Rayman
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Road Rash
Tekken
wipEout
Worms

NINTENDO 64
Nintendo 64 di
3D Control Pad
Antennenkabel
Adapter
Pad Verlängerung
Memory Card 1 MG
RGB-Kabel
Blast Corps
FIFA Soccer 97
German
Int. Superstar Soccer 64
Lylat Wars
NBA Hang Time
Pilotwings 64
Shadows of The Empire
Super Mario 64
Super Mario 64 Spielberater
Super Mario Kart
Turok Dinoaur Hunter
Wave Race
Wayne Gretzky's 3D Hockey

SUPER NINTENDO
Donkey Kong Country 3
FIFA Soccer 97
Lucky Luke
NBA Live 97
NHL Hockey 97
Sim City 2000
Street Fighter Alpha 2

SNES ROLLEN SPIELE
Bahamut Lagoon jap
Breath Of Fire 2 di
Civilization us
Chrono Trigger us
Chrono Trigger Hintbook
Dragons Quest VI jap
Lufia di
New Horizons us
Terranigma

MEGA DRIVE
FIFA Soccer 97
Intern. S. Soccer Deluxe
Micro Machines Military
NHL 97
NHL 97

PC GAMES
Atomic Bomber Man
Dominion
Dungeon Keeper
PGA Tour Pro
Star Trek: Starfleet Academy
Shadow Warrior
Tomb Raider
WarCraft II exclusiv
Wet-Sexy
wipEout 2097
X-COM 3 Apocalypse
X-Wing US Fighter

*** Täglich Neuheiten ***

WarCraft II SAT/PSH ab 29.08 90.00



Formel 1 97 PSH ab 29.08 105.00



Analog Pad 85.00



Agent Armstrong PSH/PC 80.00



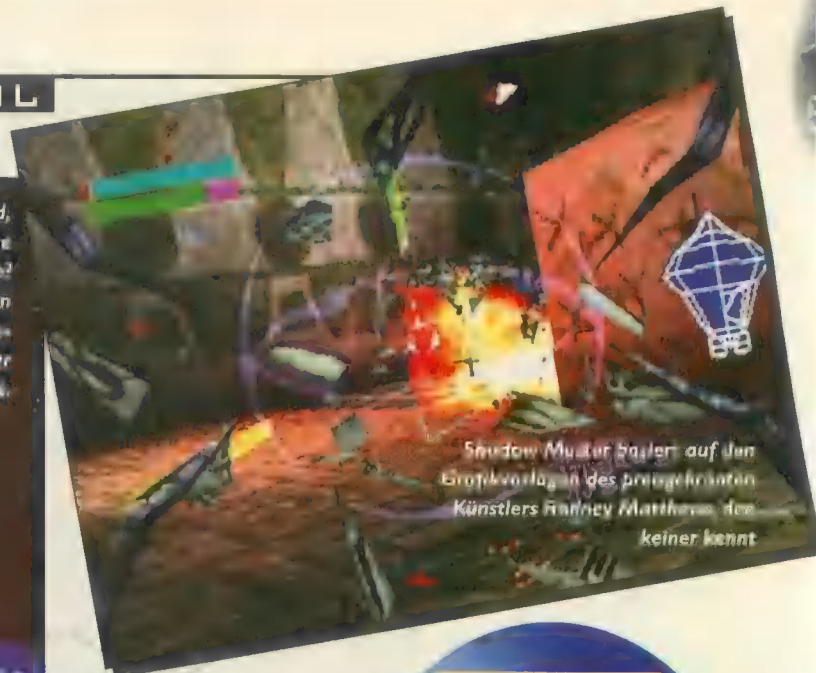
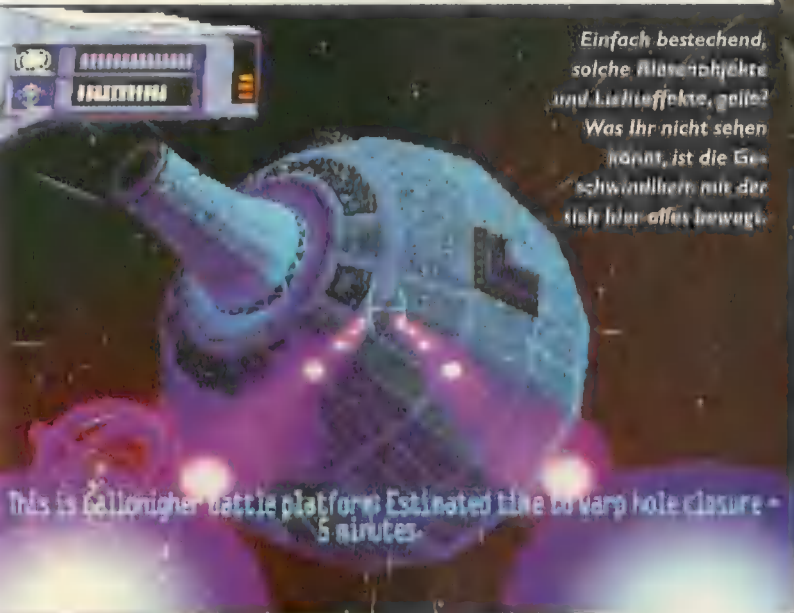
MEGA STORE
Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche.

Telefon 0711 - 22 29 10 - 30 / 50
Theodor-Heuss-Straße 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Lieferbedingungen: + 3- DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

VERSAND
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Samstag: 10.00 - 14.00

GROBHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711-22 29 10 - 10
0711-22 29 10 - 20



Rascal

Über 60 verschiedene Raumschiffstypen wurden für Colony Wars erfunden und gerendert

gleich z. B. zu wipEouts Assembler-Anteil von 10%, da man sich hier viel mehr der starren Sony-Bibliotheken bedient hatte. Zu Beginn des Spiels klärt Euch ein Kriegsveteran erstmal über die Ursachen des interstellaren Kriegs auf. Die nicht lineare Struktur der 70 Missionen (aufgeteilt in 18 Akte) lässt verschiedene Lösungswege zu. Im Gegensatz zu EAs unausgereiftem Darklight Conflict bekommt Ihr hier insgesamt 20 Minuten gerenderte Filmsequenzen zu Gesicht und im Gegensatz zur Wing Commander-Serie ein Spiel vorgesetzt, das diese Bezeichnung auch verdient. Zeitgemäßerweise wurde viel mit Echtzeit-Light-Sourcing experimentiert, d.h. je nach Lichteinfall sind die Raumschiffe immer „korrekt“ beleuchtet. Das alles funktioniert zwar nicht im richtigen Hi-Res-Modus, wie bei Formel 1 '97 (640x480 Bildpunkte), sondern nur mit der Pseudo-Variante (512x240 Pixel), Colony Wars sieht aber dennoch spitzenmäßig aus!

Hammerhead, vormals Travellers Tales, die bereits anno dunnemals Mickey Mania für Sony fabriziert haben, stehen nun in Lohn und Brot von Psygnosis. Und wieder lautet die Vorgabe, ein ultrafriedliches Knuddelgame zu produzieren. Als Sohn eines spleenigen Wissenschaftlers (so einen hab ich doch in Mickey Mania auch schon rumlaufen sehen) fummelt Ihr eines Tages im Labor Eures Daddys an dessen neuen Gerätschaften herum, und schwubsdwubs befindet sich Rascal auf einer „phantastischen Reise durch die Zeit“ (Zitat des Herstellers). Und wo kann die Reise schon anders hingehen, als ins Mittelalter, in den Wilden Westen und zu „anderen reizvollen Reisezielen“ (wieder so'n Herstellerzitat). Als Wäffchen steht Eurem flippigen Helden eine Art Bubble Gun zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihr dann die grafisch aufwendig gestalteten 21 Level erforschen sollt. Mickey Mania prozitierte übrigens ebenfalls mit aufwendigen Hintergründen, der Spaß hielt sich jedoch in Grenzen. Warten wir's einfach ab, was dahintersteckt.

INFO

System: Playstation
Name: Colony Wars
Genre: 3D Weltraum-Shoot'em-Up
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

INFO

System: Playstation
Name: Rascal
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:

Winter 1997



So sieht Euer
schwebendes
Kampffahr-
zeug von
außen aus

SHADOW MASTER



Shadow Master

**Shadow Master
spielt irgendwann in
der Zukunft.
15 Missionen in 7
verschiedenen Wel-
ten müssen geschafft
werden, um den
Endboß zu Gesicht
zu bekommen.**

Das Besondere an diesem auf den ersten Blick wie ein 08/15-Action-Spiel aussehenden Titel ist seine 3D-Grafik-Engine. Da keine Bitmaps, sondern eine neuartige Polygon-Form verwendet wurde, entstehen kaum Verzerrungen, wenn Ihr Euch Wänden nähert. Der Effekt entspricht quasi dem des Anti Aliasing beim N64. Aber es zählt ja nicht nur die Technik allein. Der eigenwillige Grafikstil will Euch gleich zu Beginn bereits in die entsprechende Stimmung versetzen, damit Ihr Euch in diesem bizarren 3D-Universum auch so richtig einlebt. Ihr erhaltet fürderhin die Information, daß eine unidentifizierte Macht versucht, alle Lebewesen auf Eurem Planeten in seltsam mechanisierte Maschinenwesen zu verwandeln, um diese dann als Helfer zu mißbrauchen. Ihr steuert ein gepanzertes Kampffahrzeug und seht Eure Umwelt aus der Ego-Perspektive. Ein reichhaltiges Waffenarsenal sorgt für die nötige Unterhaltung im Cockpit. Als Feinde begegnen Euch unter anderem so merkwürdige Gestalten, wie Techno-Spinnen, fliegende Rochen oder Metallblumen. Die Licht- und Spezialeffekte machen einen sehr soliden Eindruck. Ob die Gegner sich wirklich so besonders intelligent verhalten, wie uns versprochen wurde, muß sich erst noch zeigen. ds

I N F O

System: Playstation

Name: Shadow Master

Genre: 3D-Shoot'em Up

Hersteller: Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

Game It!

Titel des Monats
August:
V-Rallye
79,95

Knallhart kalkuliert
Unsere

TOP 10

0180/522 5300
0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: <http://www.gameit.de>
email: info@gameit.de
T-Online: *Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version inkl. Versandkosten. Alle angegebenen Preise sind ohne MwSt. und ohne Porto. Die Preise sind in den jeweiligen Landeswährungen angegeben. Die Preise sind in den jeweiligen Landeswährungen angegeben. Die Preise sind in den jeweiligen Landeswährungen angegeben.

• Die Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.
• Nachnahmeversand DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei.
• Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei.

Preise Stand 9.7.97
* = noch nicht verfügbar am 9.7.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Dunkle Kräfte	79,95
Fifa 97	59,95
Porsche Challenge	79,95
Rage Racer	84,95 P
Rebel Assault 2	84,95
Soulblade	79,95 P
Syndicate Wars	84,95
Tomb Raider	77,95
Transport Tycoon	82,95
WC 4	79,95

SONY PSX

4.2 Fußball*	79,95
Actua Golf 2*	84,95
Actua Tennis*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum*	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	94,95
Aquanaut's Holiday	89,95
Area 51	84,95
Bail Blazer Champions*	84,95 N
Baphomet's Fluch	74,95 P
Batman Forever Coin up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Bedlam	84,95
Blast Chamber	84,95
Broken Helix*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubsy 3D	89,95

PSX HARDWARE

Blaze - die neue Zubehörmarke

Avenger Lightgun	59,95 N
Controller in 10 Farben	39,95 N
Infrared Controller (2 Pads)	69,95 N
VRF1 Lenkrad mit Pedal	139,95
NPro Arcade Stick	69,95 N
Textsieger Megafun 6/97	82,95
RF Adapter Antenne	29,95 N

Analog Joystick	109,95 P
Controller Sony	37,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95 N
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	24,95 P
Memory Card 120 Slot	54,95 P
Memory Card 360 Slot	69,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95 P
Mouse	47,95
Multi-Tap	54,95
neGoon	69,95
PC Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	79,95 P
incl. Memory Card u. Controller	24,95 P
Predator Lichtpistole	59,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	19,95 P
Verlängerungskabel f. Pads	19,95 N

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- Wir geben Preissenkungen sofort weiter
- Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

KUNDENSERVICE

Bust a Move 2	42,95
Chess	84,95
Chronicles of the Sword	77,95
Command & Conquer	84,95
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Cross Bandicoot	89,95 P
Crow City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
D	39,95
Darklight Conflict*	84,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Deadly Skies	79,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95 P
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Excalibur	89,95
Extreme Games 2	79,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	44,95
Fantastic Tour	79,95 N
Fifa 96	44,95
Fifa 97	69,95
Firo & Kilawd	74,95
Floating Runner	84,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	99,95
Gauntlet 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run	79,95
Gunsnap	84,95
Heaven's Gate	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hi Octane	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
In the Hunt	84,95
Independence Day*	84,95
Iron & Blood	39,95
Iron Man/XO	39,95
J-Rider	74,95
John Madden NFL 97	59,95
John Madden NFL 98*	84,95 N
King of Fighters*	69,95 P
Kings Field	69,95
Knightmare: Open Golf	84,95
Krazy Ivan	77,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2*	74,95
Magic Carpet	79,95
Magic the Gathering*	74,95
Major Karis	79,95
Meclliwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Megaman X3*	79,95
Megaman 8*	89,95
Micro Machines V3*	49,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Motor Toon 2	77,95
MTV's Age of Flux*	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	77,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live 97	59,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed	44,95

KUNDENSERVICE

Need 4 Speed 2	81,95
NFL Game Day	84,95
NFL Quarterback Club '97*	74,95
NHL Face Off 97	84,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98*	84,95 N
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '97*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Game*	69,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Panzer General 2	79,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Player Manager	84,95
Poled	79,95
Porsche Challenge	74,95 P
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
PowerSlide	82,95
Pro Pinball	44,95 P
Psychic Force*	74,95

LADEN

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:

Poststr. 36

Kempten:

In der Brandstatt 6

Lindau:

Kolpingstr. 3

Neu! Ab 20.9.

Am
Römerpark

SEGA Special



Hier sieht Ihr
die ersten Bilder von Sega's neuestem
Saturn-Rennspiel Touring Car Championship

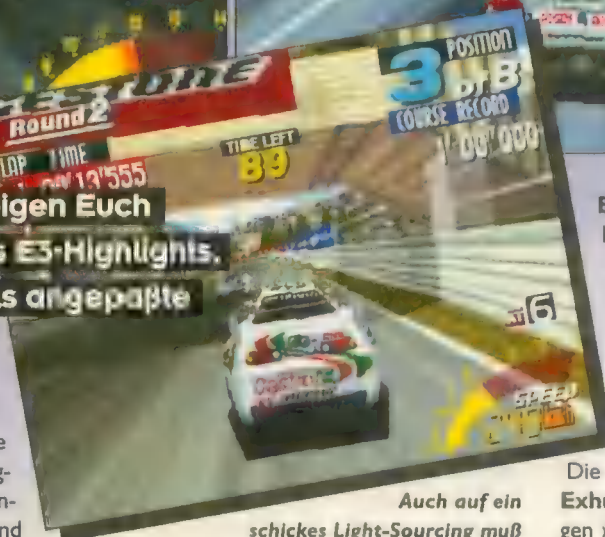


**Saturn – Alive & Kicking! Wir zeigen Euch
die neuesten Bilder von Sega's E3-Highlights,
die alle noch in diesem Jahr als angepasste
PAL-Version erscheinen.**

Während sich Sony auf eine riesige Flut an mehr oder weniger erfolgversprechenden PlayStation-Titeln konzentriert, verläßt sich Sega auf die Qualität und Originalität einzelner Exklusivprodukte, die spielerisch einiges mehr zu bieten haben sollen, als manch anderer Konkurrenztitel.

Sega Touring Car Championship

Wer schon immer mal hinter dem Steuer von PS-strotzenden Touring-Karoszen sitzen wollte, darf sich auf Sega's neueste Rennspiel-Sensation freuen: Ob »AMG Mercedes«, »Opel Calibra V6«, »Alfa Romeo 155 V6« oder »Toyato Supra«, vier Spezialwagen dieser edlen Rennklasse stehen bei **Touring Car Championship** zur freien Auswahl. Anschließend braust Ihr optional mitten durch eine detaillierte Großstadtkulisse, über Gebirgspässe hinweg oder einen langgezogenen Rundkurs entlang. Aus der Cockpitsicht oder wahlweise zwei Außenperspektiven seht Ihr die Polygon-Landschaft auf Euch zukommen. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer Bestzeit zu absolvieren, und natürlich solltet Ihr auch versuchen, als erster über die Ziellinie zu preschen. Neben



Auch auf ein
schickes Light-Sourcing muß
der Saturn-Rennspiel-Fan nicht verzichten

schikanenreichen Steilkurven und einem hartnäckigen Computerkonkurrenten macht vor allem das saftige Zeitlimit zu schaffen. Spielerisch läßt sich Touring Car am besten als ein Mix aus Sega Rally und Daytona beschreiben, der seinen Vorgängern locker das Wasser reichen kann. Ein ausführliches Preview folgt in einer der nächsten VG-Ausgaben.

Quake-Saturn

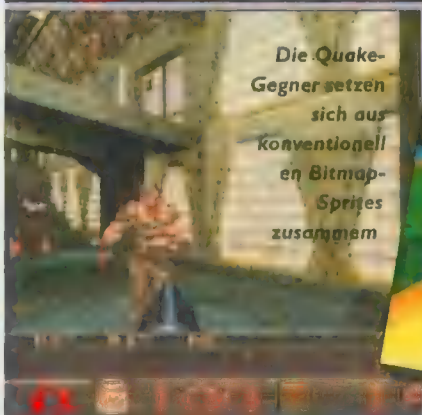
Fast jeder kennt ihn mittlerweile, den berühmt berüchtigten »id«-Nachfolger, der in seiner knallharten Urversion (hierzulande nur kurzzeitig) für zünftige Söldnerstimmung sorgte. Die grundlegende Spielidee mag für viele sicherlich moralisch verwerflich sein und ist auch ehrlich gesagt keinesfalls für Kinderhände geeignet. Andererseits erlebt das 3D-Shooter-Genre einen gigantischen Aufwärtsboom, der weder auf PC noch auf Konsole seinen siedenden Höhepunkt erreicht hat. Das nicht unbekannte Entwicklerhaus »Lobotomy«, bekanntgeworden durch

Exhumed, hat neben Duke Dukem (siehe letzte Ausgabe) auch den ehrenwerten Konvertierungsauftrag für Quake-Saturn bekommen. In der Saturn-Ausgabe des 3D-Knallers werden zusätzliche Level, neue Waffen und Gegner enthalten sein, die mit allen neckischen Features und explosiven Nettigkeiten des Vorgängers ausgestattet sind. Mehr noch:

Die für Saturn-Verhältnisse revolutionären Exhumed-Lichteffekte hat Lobotomy sozusagen »freihaus« in die Quake-Engine integriert. Lediglich die komplette Gegnerpalette wurde (in der vorliegenden Alpha-Version) auf 2D-konforme Sprites zurückgetrimmt, was sicherlich nicht mehr dem technischen Fortschritt des Originals entsprechen würde. Was Euch ansonsten in Quake-Saturn alles erwartet, ist schnell erklärt: Ihr übernehmt die Rolle eines Spezialeinsatzmanns, der sich durch zahlreiche 3D-Gänge mysteriöser Gemäuer hindurchkämpfen muß. Zu Beginn ist Euer Held mit einer spärlichen Handfeuerwaffe und begrenzter Munition ausgestattet. In gut versteckten Geheimgängen findet Ihr dann durchschlagendere Schießprügel wie Maschinengewehre oder Raketenwerfer. Aber auch unkonventionellere Engelmacher wie Nailguns oder Laserwumme bereichern Euer Waffenarsenal. Als Feinde lauern Euch teuflisch anmutende Monsterfratzen auf und versuchen mit brutaler Waffengewalt, etwas von Eurer kostbaren Lebensenergie abzuwickeln. In dunklen Winkeln findet Ihr zahlreiche Extra-Items und Schätze, die Eurer Gesundheit zugutekommen. Für verschlossene Türen gilt es, den entsprechenden Schlüssel zu finden. Mehr zu Quake gibt's in einer der nächsten Ausgaben zu lesen.



Die Quake-Gegner setzen sich aus konventionellen Bitmap-Sprites zusammen



Sonic-Fans freuen sich auf ein außergewöhnliches Rennspiel-Vergnügen

Sonic R

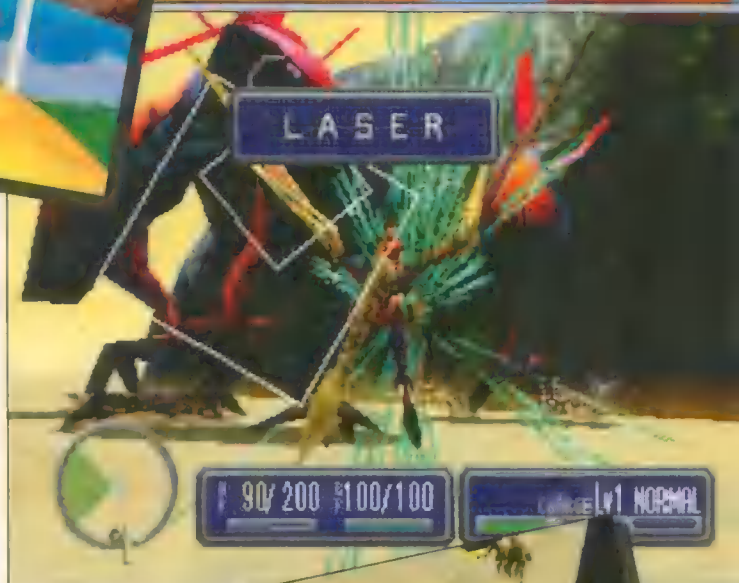
Mit seinem dritten Saturn-Auftritt meldet sich der berühmte Igel-Star mit einem weiteren Comeback-Versuch zurück und mit ihm seine besten Freunde, die sich im paradiesischen Sonic-Insel auf abenteuerlichen Rennparcours ein heißes Kopf-an-Kopfgerangel liefern. Ihr wählt zuerst einen von sechs Sonic-Lieblichkeitscharakteren aus. Über den Sieg entscheiden aber nicht nur Geschwindigkeit, Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen – Euren Konkurrenten ist fast jedes Mittel recht, um Euch aus der Bahn zu werfen. Im Grand Prix tretet Ihr gegen die Fahrkünste dreier Gegenspieler an. Wer sich noch etwas unsicher fühlt, läuft sich im Practice-Modus zuvor etwas warm oder geht auf Rekordzeitenjagd. Das Renngeschehen wird aus einer fließenden 3D-Perspektive gezeigt. Während der Marathon-Hatz erscheinen verschiedene Gegenstände, die durch schlichtes Überlaufen oder eine beherzte Sprungrolle einverleibt werden. Einige Extras helfen Euch, andere wiederum wirken sich negativ auf das Verhalten Eures Charakters aus. Falls Ihr vier Mitspieler zur Hand habt, dürft Ihr sogar im Multiplayer-Modus gleichzeitig gegeneinander antreten. Loopings, Sprungschancen, magnetische Zonen und andere Sonic-typische Sperenzchen, haben die Entwickler geschickt integriert. Nur mit überlegener Dribbel-Kurventechnik schiebt Ihr Euch auf den ersten Platz. Die Geschwindigkeit ist hoch, die Grafik niedlich, und die fehlerfreie Polygon-Optik motiviert ungemein. Alles in allem dürfen sich Saturn-Fans auf ein außergewöhnliches Rennspiel-Abenteuer freuen.

Sonic R:
Alle Teilnehmer warten gespannt auf den Startschuß

In Panzer Dragoon Saga werden alle Gegner nach bester Rollenspiel-Manier ins Fadenkreuz genommen

Panzer Dragoon Saga

Bizarre Monsterkreaturen, schwarze Magie und finstere Mächte erwarten den Spieler in Segas neuester Drachenepisode. Auch in Panzer Dragoon Saga nehmt Ihr den Heldenplatz von »Kaeru Furyuge« ein und düst auf dem gepanzerten Flugdrachen durch feindverseuchte Wüstenszenarien. Mit den L- und R-Tasten dürft Ihr Euch beliebig um die eigene Achse drehen, um das Geschehen aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Am Ende jedes Levels versperrt ein mächtiges Feindschiff den Weg zum nächsten Abschnitt. Bewaffnet mit ausbaufähiger Superkanone und aufschaltbarem Fadenkreuz nehmt Ihr die überraschend angreifenden Gegnerschergen unter Beschuß. Allerdings hat sich hier Grundlegendes verändert. Bei Kämpfen bestimmt Ihr zuvor per Menü die Angriffstaktik, wie es bei vergleichbaren Rol-



Das von den ersten beiden Teilen bekannte Wüsten-Szenario dient als Kulisse der Monster-Kämpfe

lenspielen im Final Fantasy-Stil geschieht. Was sich sonst noch alles in der dritten Wüstenbastion abspielt, bleibt vorerst noch ein Geheimnis der Entwickler.



Hasbro Special



TAKARA hat sich wegen zu geringer Verkaufsaussichten geschult selbst ein Transformations-Spiel zu entwickeln

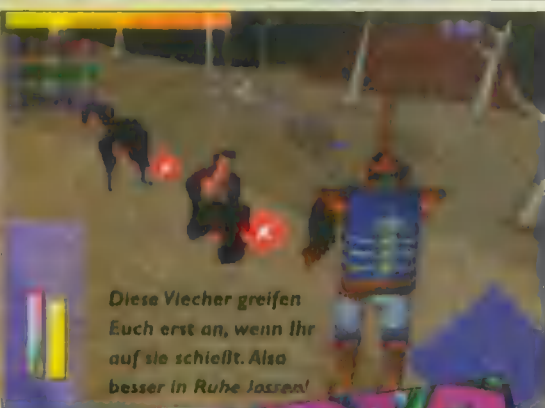
Mit Brettspielen, wie Risiko und Monopoly, hat sich Hasbro längst einen Namen in Europas Wohnzimmern und Eßbecken gemacht. Seit '95 versucht deren interaktiver Ableger nun auch im elektronischen Spielebereich Fuß zu fassen:



Massive Explosionen und viel Gefunkel gehören bei Action-Spielen von diesem Kaliber zur Grundausstattung

Links im Bild seht ihr eine der auf Seite 21 beschriebenen Rettungsmissionen

Beast Wars Transformers



Diese Viecher greifen Euch erst an, wenn Ihr auf sie schießt. Also besser in Ruhe lassen!



Alle Charaktere können sich jederzeit in ein Tier verwandeln

Aufgrund fehlender eigener Ressourcen, sprich fähigen Entwicklern, hat **Hasbro Interactive** die bislang unabhängige Cambridge Entwicklungsfirma **Millennium Interactive**, die unter anderem Spiele wie James Pond oder Defcon 5 auf dem Gewissen hat, mit der Durchführung von zwei Projekten beauftragt. Da **Sony Computer Entertainment** letzten Monat jedoch **Millennium** geschickt hat, dürfte sich die Kooperation mit **Hasbro** aber wohl bald erledigt haben... **Frogger** und **Beast Wars Transformers** werden aber auf alle Fälle noch für **Hasbro** zu Ende programmiert und vor Weihnachten bei uns erscheinen. Dafür, daß alles nach Plan läuft, garantiert allen voran Tom Düsenberg, der heute Präsident von **Hasbro** ist und Anfang der Achtziger Jahre bei **Parker** (gehört seit 1991 zum Hasbro-Konzern, Anm. d. Red.) an der C64- und Atari VCS-Version von Frogger mitgearbeitet hat. Mit der 32-Bit-Neuaufgabe geht für ihn gleichzeitig auch ein lange gehegter persönlicher Wunsch in Erfüllung. Um den beiden **Millennium**-Titeln annähernd gerecht zu werden, widmen wir uns diese Ausgabe nur Frogger und Beast Wars. Die In-House Titel Monopoly, Risiko und Flottenmanöver (alle für Playstation) stellen wir Euch dann in einer der nächsten Ausgaben ausführlich vor.

Was für den hiesigen Markt auf den ersten Blick eher wenig aufregend erscheint, da die TV-Serie mit **Takaras** morphigen Endzeithelden in der Hauptrolle erst im Januar bei uns an den Start geht, wird in Amerika bereits sehnsüchtig erwartet: das Videospiel rund um eben jene Monster-Mutanten. Alten Spielehasis ist natürlich das ursprüngliche Transformers noch ein Begriff, dessen Erbe diese Biester quasi als eine Art Hi-Tech-Nachfahren der legendären Originale antreten haben. Wieder stehen sich zwei wild gewordene Monstervölker gegenüber, die sich gegenseitig die Vorherrschaft im Universum streitig machen. Im Gegensatz zu anderen Gut-gegen-Böse-Spielen besteht hier jedoch die Möglichkeit, auf beiden Seiten zu kämpfen. Gleich nach dem Einschalten müßt Ihr Euch entweder für die primitiven Predators (stammen von Reptilien ab) oder die gutartigen Maximals (haben schließlich Säugtiere als Vorfahren) entscheiden. Dank eingebauter Cyber-Chips verwandeln sich die tierischen Wesen beider Seiten per Knopfdruck jederzeit in einen hochentwickelten Roboter. Abhängig von der Anzahl der aufgelesenen Goodies dürft Ihr als Roboter auch gehörig rumballern. Als Tier selbstverständlich nicht.



Nur Wasservögel kutschieren
Euch durch die Lüfte. Alle anderen beißen ■■



Auf dem Bild links seht Ihr
den Klassiker. Nun heißt
die Stage „Retro Level 1“



Da in jeder Stage andere Aufgaben zu meistern sind, muß immer wieder taktisch überlegt werden, mit welcher Figur man ein Level am besten betritt und vor allem, welche tierischen Fähigkeiten einem dann dabei helfen, die andere Seite am besten niederzumetzeln. Verliert Ihr ein Teammitglied, könnt Ihr pokern. Entweder, Ihr begeben Euch daraufhin mit einem neuen Kämpfer in eine Art Bonus Stage (siehe auch Bild auf Seite 21), besiegt den dortigen Boß und befreit Euren gefallenen Kameraden, oder Ihr schreibt ihn von vornherein ab. Die Gefahr bei einem solchen Befreiungsversuch ist natürlich die, den zweiten Mann auch noch zu verlieren. Für jede Mission stehen 10 Transformer-Figuren zur Auswahl. Das Spiel umfaßt 32 Missionen plus Rettungsmissionen.

INFO

System: Playstation
Name: Beast Wars Transformers
Genre: 3-D-Actionspiel
Hersteller: Millennium
Geplanter Erscheinungstermin:

Dezember 1997

Frogger

Quaak, quaak, da bin ich wieder, nur viel bunter, schöner und für bis zu vier Spieler. Gelungener hätte vermutlich Konami (besitzen immer noch die Rechte am Automaten) ein Comeback selbst nicht planen können. Als vor gut eineinhalb Jahren die Planungsphase I begann, war noch vorgesehen, ein zeitgemäßes 3D-Hüpfspiel (im wahren Sinne des Wortes) mit viel Bewegungsfreiheit und einem Frosch in der Hauptrolle zu entwerfen, lediglich angelehnt an die ursprüngliche Spielidee. Nur wie die Programmierer das Skript auch drehen und wenden wollten, es kam nichts wirklich Brauchbares dabei heraus. Dann besannen sich die Cambridger doch wieder der guten, alten Videospielwerte und überlegten sich, warum vor 15 Jahren über vier Millionen Menschen eine legale Kopie des Spiels gekauft hatten und was den Reiz von Frogger ausgemacht hat. Herausgekommen ist dabei ein Spiel, das sich in den Retro-Leveln außer bei der Grafik in nichts vom Original unterscheidet und in allen anderen der insgesamt 50 Level strikt an den alten Schwierigkeitsgrad und das geniale Spielprinzip des schnellen Auswei-

Zu viert ist Frogger definitiv 'ne Stimmungskanone

chens und Springens hält. Nach wie vor müßt Ihr unter Zeitdruck in jeder Stage fünf Baby-Fröschis aufspüren, damit es weitergeht, und nach wie vor können Vögel (aber nur die vegetarisch angehauchten) als Flugzeuge mißbraucht werden. Besonders viel Spaß machen die Multi-Payer-Modi, vor allem ■■ viert gegeneinander. Obschon es kein Problem wäre, die Platinen-Version von Konami auf der PS zu emulieren und das Original irgendwo auf der CD à la Pitfall mit unterzubringen, sieht es momentan eher danach aus, als ob die Sache an lizenzrechtlichen Fragen scheitern wird. Unser Multi-tap freut sich jedenfalls schon tierisch... ds

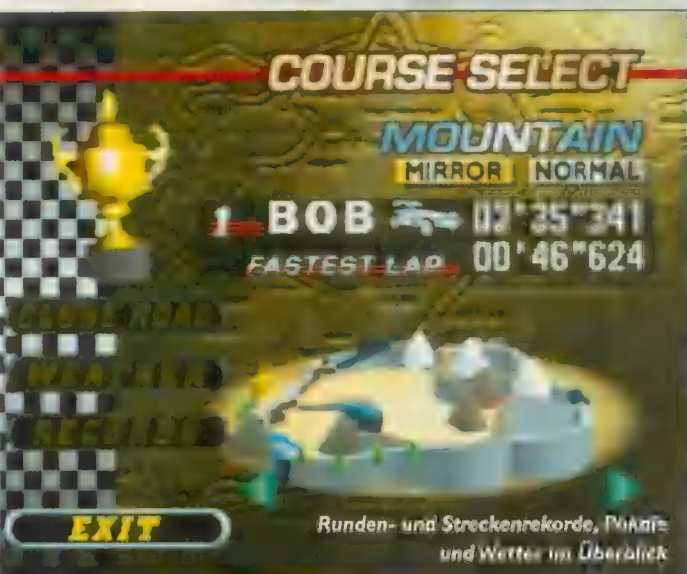
INFO

System: Playstation
Name: Frogger
Genre: Geschicklichkeit/Jump'n Run
Hersteller: Millennium
Geplanter Erscheinungstermin:

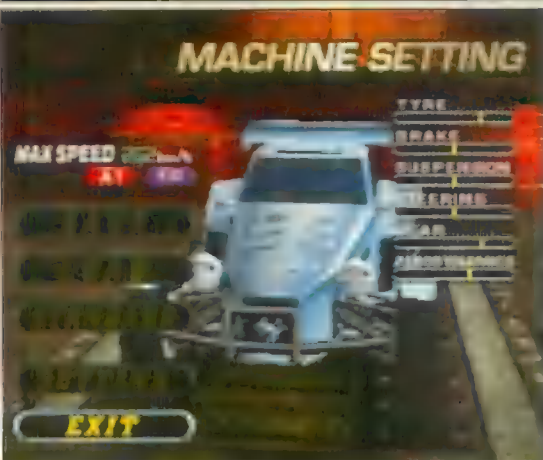
November 1997

Multi Race CHAMPIONSHIP

Das lange Warten hat ein Ende. Im September kommt endlich ein erstklassiges Rennspiel fürs Nintendo 64.



Runden- und Streckenrekorde, Plätze und Wetter im Überblick



Dieser silberne Flitzer eignet sich vor allem bei Off-Road-Fahrten



Zu jeder neuen Konsole gehört eigentlich ein gutes Rennspiel, Namcos **Ridge Racer** hat sicher nicht unerheblich zum Erfolg der PlayStation beigetragen, und auch Sega hatte mit **Daytona USA** für Saturn schon früh die Wohnzimmer-Piloten weltweit begeistert. Auf eine Veröffentlichung des blamablen **Cruis'n USA**, das Midway für Nintendo entwickelte, verzichtete man klugerweise in Europa, und **Mario Kart 64** gehört nicht zu den realistischen Vertretern dieses Genres. Während der E3 wurden immerhin mehrere vielversprechende Kandidaten vorgestellt, von denen Oceans **Multi Racing Championship** den besten Eindruck hinterließ. Jetzt liegt uns das japanische Modul vor und hat uns zwei Tage lang vollauf beschäftigt. Zwei Features haben uns besonders beeindruckt, die Fahrzeugabstimmung und der Ghostcar. Jeder der zehn Flitzer (acht regulär plus zwei Bonusrenner) läßt sich absolut genau den jeweiligen Bedingungen anpassen. Vor allem die Einstellung der Reifen, Aerodynamik und Getriebeübersetzung beeinflusst das Fahrverhalten, wobei sich auch die

kleinsten Veränderungen auswirken. Wir waren lange damit beschäftigt, verschiedenste Abstimmungen zu testen, um so wieder ein paar Zehntelsekunden schneller zu werden. Vor allem der Time Trial gewinnt dadurch viel an Attraktivität, wozu auch der Ghostcar beiträgt. Rekordfahrten werden vom Programm gespeichert und beim nächsten Versuch als halbtransparenter Konkurrent eingeblendet, so daß ständig der Vergleich zur Bestleistung gegeben ist, was für einen enormen Motivationsschub sorgt. Allerdings reicht der Speicher nur für einen Ghostcar bei drei Strecken und zahllosen Spielvarianten. Zusammen mit dem Modul holt Ihr Euch am besten gleich eine Memory Card, denn diese sichert neben den Bestleistungen auch den aktuellen Ghostcar, während die integrierte Batterie nur Rekorde speichert. Die sensible Analog-Steuerung garantiert exakte Kontrolle über Euer Fahrzeug, und so lassen sich die Rennkarossen haargenau steuern. Für die europäische Version will man den Schwierigkeitsgrad noch etwas erhöhen, um langfristigen Spielspaß zu gewährleisten. Alles weitere erfahrt Ihr im Test des deutschen Moduls in der nächsten VG.

rz

INFO

System: Nintendo 64
Name: Multi Race Championship
Genre: Rennspiel
Hersteller: Genki
Geplanter Erscheinungstermin:

Sep./Okt. 1997

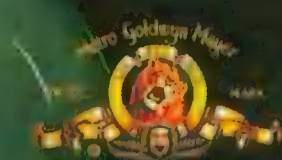
Vor Eurer Nase kurvt der Ghostcar, an Checkpoints wird Euer Rückstand angezeigt

HIGH TECH FÜR DIE HÖLLE

*hitting streets
on July '97*

MACHINE HUNTER

PC
CD



EIDOS
INTERACTIVE

Dark Rift

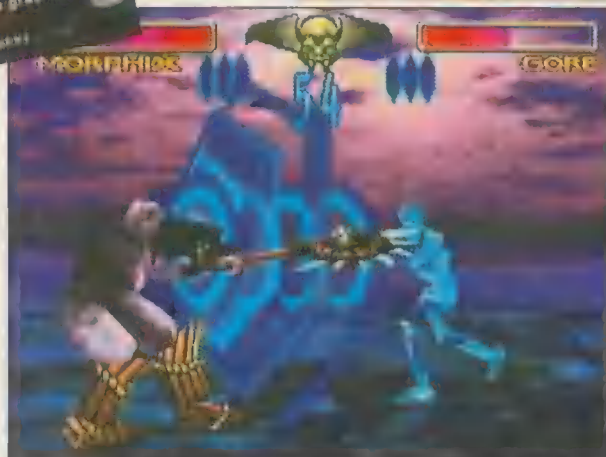
Prügeln bis der Analogstick glüht:

Auf fernen Planeten-Schauplätzen treffen sich acht extravagante Polygon-Gladiatoren, um dort einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten.

Die flüssigen Animationen der Polygon-Kämpfer wurden mit einem aufwendigen Motion Capturing-Verfahren erstellt



Monster-Knillch „Morphix“ versucht seine Kontrahenten mit Laserwellen umzuhaufen



Wunderschöne FIX-Specials machen von der Optik einiges her

Vic Tokai hat sich frühzeitig nach einer fixen Entwickler-Truppe umgesehen, um ihren dreidimensionalen Beat'em-Up-Trumpf vor allen anderen N64-Produkten auszuspielen. **Dark Rift** bietet Euch acht individuelle Charaktere zur Auswahl: »Aaron Maverick« ist ein stämmiger Soldaten-Söldner, der sich mit einer dicken Puls Laserkanone wehrt und mit knüppelhaften Karate-Fußkicks seine Gegner malträtiert; »Morphix« hingegen hat außer kraftvollen Pranken, die sich in spitzige Messerdolche morphen lassen, keine durchschlagenden Special-Moves auf Lager; »Ms. Demonica Gkroux« ist eine geheimnisvolle Alien-Queen, sie weiß vortrefflich mit ihren Scherenkrallen umzugehen, was sich durch tief-schürfende Wunden beim Gegner bemerkbar macht; »Eve« dagegen ist keine gewöhnliche Frau, sondern eine genetische Kreuzung aus Maschine und Mensch, sie setzt überwiegend ihre scharfe Schwertklinge als Hauptwaffe ein; »Niiki« - eine blutjunge Sexy-Puppe schwingt bevorzugt zwei messerscharfe Ringe durch die Lüfte; »Gore« - verkörpert eine bärenstarke Felsen-Kreatur, deren Ursprung aus dem intergalaktischen Hochland von Dorlon stammt. Dementsprechend steinhart gestaltet sich auch sein Kampfstil; das muskelbepackte Mannweib »Scarlet« hat die weite Reise aus Hyperion auf

sich genommen, um ihren blankpolierten Säbel stolz der gut gemischten Kontrahenten-Schar zu präsentieren; der letzte im Bunde ist Samurai-Ritter »Zenmuron«, der schon allein wegen seiner atemberaubenden Schlag-Geschwindigkeit jeden Widersacher in Angst und Schrecken versetzt. Im Vertrauen gesagt, gibt es noch zwei weitere Kämpfer-Persönlichkeiten, die wir aus Motivationsgründen hier noch nicht preisgeben. Neben den Standardschlägen hat jeder Martial-Arts-Spezialist fünf bis maximal zehn Special-Moves in seinem Schlagrepertoire. Es gibt drei verschiedene Spieloptionen: Wählt Ihr den »2 Player-Mode«, dürft Ihr Eure Joypad-Geschicklichkeit mit einem Kumpel messen. Im »Tournament«-Modus durchspielt Ihr einen nach dem Zufallsprinzip aufgestellten Turnierplan, dabei gilt es, alle Gegner ohne Erbarmen zu besiegen, um letztendlich in den Genuß der Siegerehrung zu kommen. Zu guter Letzt gibt es

noch den »Practice«-Mode, bei dem Ihr jeden einzelnen Move nach Herzenslust üben dürft. Und was wäre ein Beat'em-Up ohne stilvolle Hintergründe? Hier waren die Designer allerdings etwas auf der faulen Haut gelegen. Bis auf ein paar wenige Ausnahmen wirken die Bitmap-Kulissen trist und einfallslos. Zwar wechseln die Schauplätze von Runde zu Runde, dennoch bleibt die Detailfülle im großen und ganzen unverändert und erreicht nicht die Faszination einer plastischen Soul Blade-Umgebung. Trotzdem dürfen N64-Kampfpertiten einen Blick auf Dark Rift riskieren.

INFO

System: Nintendo 64
Name: Dark Rift
Genre: 3D-Beat'em-Up
Hersteller: Vik Tokai/Kronos Ent.
Geplanter PAL-Erscheinungstermin:

November 1997

Pandemonium 2

Das amerikanische Softwarehaus Crystal Dynamics meldet sich neben Gex 2 mit einem stark verbesserten Pandemonium 2 für Sony's PlayStation zurück.



Praktisch:
Niedliche Knuddel-Sprungkissen helfen dabei, tiefliegende Abgründe zu überwinden.

Zauberhafte Märchenromantik, bizarre Fantasy-Welten und schweißtreibende Kletterduelle, all das und noch vieles mehr erwartet Euch im Nachfolger des preisgekrönten 3D-Jump'n-Runs. Fast zur gleichen Zeit buhlt wieder das Crystal Dynamic-Produkt mit dem **Crash Bandicoot 2**-Konkurrenten um die Gunst des Käufers. Seit dem famosen ersten Pandemonium!-Teil ist gerade mal ein knappes Jahr ins Land gezogen, und schon bahnt sich der zweite Hitanwärter seinen Weg an die heimische Hüpf-Front. In der surrealen Pandemonium-Welt warten wieder jede Menge Feindgeier und harte Rätselkost auf das ungleiche Heldenpaar. Die beiden Hauptprotagonisten »Nikki« und »Fargus« sind von der Vielfalt ihrer akrobatischen Fähigkeiten um einiges flexibler geworden, als der erste Grafikanschein es vermuten läßt. Neuerdings steht den beiden ein treuherziger »Sidekicks«-Diener zur Seite, der sich mit Vorliebe auf die bösen Angreifer stürzt. Diese zusätzliche Hilfe ist auch bitter nötig, denn eine ganze Monsterbande, die von dem finsternen Herrscher der Hölle gesandt wurde, hat sich abermals gegen das Befreier-Duo verschworen. In den verschiedenen Gebieten des Fantasy-Landes findet ihr zahlreiche Power-Ups, die Euch mit magischen Extras versorgen. Oft verbergen sich im Abgrund, hinter Objekten oder auf geheimen Pfaden ganze Trauben von den begehrten Talern, die Euch



In unserer frühen Alpha-Version waren erst drei frei zusammengestellte Demo-Level spielbar.

Zugang zu Bonus-Leveln gewähren. Nebenbei gilt es, so viele Geldstückchen wie möglich einzusammeln, was nach jeder geschafften Runde einen Special-Bonus auf Euer Punktekonto addiert. Auf einer Level-Karte wird jede einzelne Station angezeigt, die mit einem anderen Landschaftsszenario aufwartet. Mit Herzen frisst Ihr Euren Energievorrat auf, deren Anzahl nach jeder Kollision mit einem der vielen verrückten Gegner oder anderen gefährlichen Hindernissen abnimmt. Um dies zu vermeiden hüpf man am besten über alles hinweg oder springt nach altgewohnter Mario-Manier auf hartnäckige Feinde drauf. Technisch entpuppte sich schon unsere sehr frühe Version als ein kleines Wunderwerk des programmiertechnischen Fortschritts. Noch feinere Texturen, stimmungsvollere Gouraud-Schattierungen und komplexere Polygon-Architekturen lassen uns jetzt auf ein fulminantes Sequel hoffen.



Durch die verbesserte Grafik-Engine sieht Pandemonium 2 um einiges schöner aus



Nikki hängt sich mit bedacht zu einer gegenüberliegenden Schweb-Plattform.

INFO

System: PlayStation
Name: Pandemonium 2
Genre: 3D-Jump'n-Run
Hersteller: Crystal Dynamics
Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1997

Preview

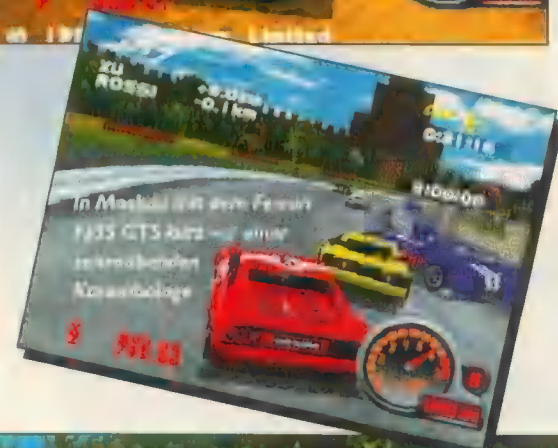
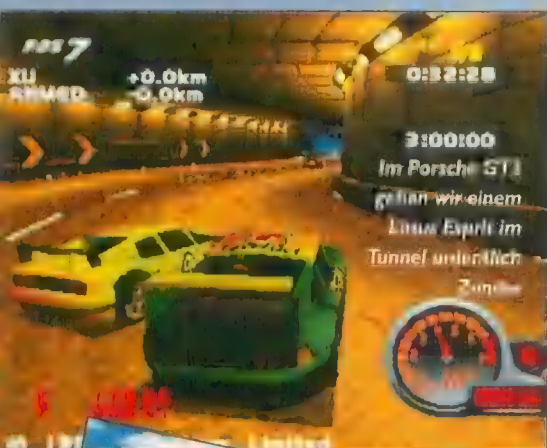
TOTAL DRIVIN'

Total DRIVIN'



Kurz vor Toreschluß dieser Ausgabe erhielten wir von Ocean eine Preview-Version des äußerst vielseitigen Rennspektakels **Total Drivin'**, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen:

Was für eine Traumstrecke, oder? Mit dem Buggy-Spaßmobil geht's quer durch die Osterinsel



Ihr wollt mit einem hochgezüchteten Sportwagen à la **Rage Racer** durch mondäne Weltstädte rasen? Mit einem widerstandsfähigen Rallye-Flitzer à la **Sega Rally** querfeld-ein brettern? Oder aber mit einem witzigen Buggy-Gefährt Eure Runden auf malerischen Inselrouten drehen? Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal, das geht nun wirklich nicht. Doch! Ocean macht's in **Total Drivin'** möglich: Als Fahrer eines potenten Rennstalls müßt Ihr Euch mit allen möglichen fahrbaren Untersätzen auf diversen exotischen Tracks behaupten. Dabei wurden mal nicht die üblichen Rennspielklischees bemüht, denn das italienische Team gibt auf den Stadtkursen (Moskau und Hong Kong, mit tollen Tunnels und Abzweigungen) der Konkurrenz mit einem waschechten Porsche GT2 (ein 911-Ableger) und eben nicht mit einem Ferrari Zunder. Letzterer (für die Technik-Freaks: ein F355 GTS) steht z.B. in der Garage des Teams aus Jamaika. Obwohl die Jungs von Ocean keine offizielle Lizenz haben, ähneln viele der Schlitten real existierenden Auto-Träumen aus dem Hause Porsche, Ferrari oder Chrysler (Dodge Viper: übrigens mit einem von Lamborghini veredelten Motor). Jeder der sechs Kurse wartet mit speziellen Eigenheiten und Grafik-Features auf. So umkurvt Ihr mit Eurem Buggy in Ägypten und auf den Osterinseln dunkle Lavaschluchten und staubige Küstenabschnitte, bei denen Ihr auf-



grund des aufgewirbelten Sandes die flirrende Hitze beinahe richtig spürt. Wenn Ihr dann an einem der Traumstrände eine enge Kurve nicht mehr richtig kratzt (es gibt je einen Brems- und Handbremsbutton sowie weitere zwei zum scharf Einlenken), schießt Euer Gefährt ins kühle Naß, und Ihr schaut entsprechend bedröppelt drein, denn das bedeutet das sofortige Aus für Euch. Auf den Rallye-Strecken (Schottland und Schweiz) wartet neben dem halsbrecherischen Kursverlauf mit Berg- und Talfahrten oder die Route querenden Flüssen noch eine ganz andere Gefahr auf Euch: Hinter der nächsten Bergkuppe oder Kurve kann es zu einer Massenkarambolage zwischen Euren Gegnern gekommen sein, in die Ihr dann ohne Vorwarnung kracht und dementsprechend unfreiwillig einige Pirouetten dreht oder gar einen Überschlag fabriziert. Dann heißt's schnellstens Rückwärtsgang einlegen und weg, bevor der nächste Pulk kommt. Verdet Ihr Erster auf einem Kurs, dürft Ihr Eure Stoßdämpfer und Reifen auf einer zweiten Strecke ähnlicher Bauart testen, die aber in unserer Preview-Version gleich abstürzte, d.h. die Streckenzahl beträgt Minimum zwölf. An Perspektiven stehen Euch in Oceans Raserei rennspieltypisch die Cockpit- und eine Ansicht von hinten à la **Ridge Racer** zur Verfügung. Außerdem dürft Ihr jederzeit per Knopfdruck Eure PS-Monster von vorne betrachten, um eventuelle Verfolger zu erspähen. Insgesamt macht **Total**

Der Bolide vor Euch ist ins Schleudern gekommen: Jetzt heißt's blitzschnell handeln!



In der Frontansicht checkt Ihr eventuelle Verfolger im pyramidenartigen Ägypten-Kurs

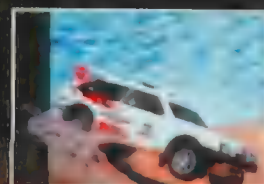
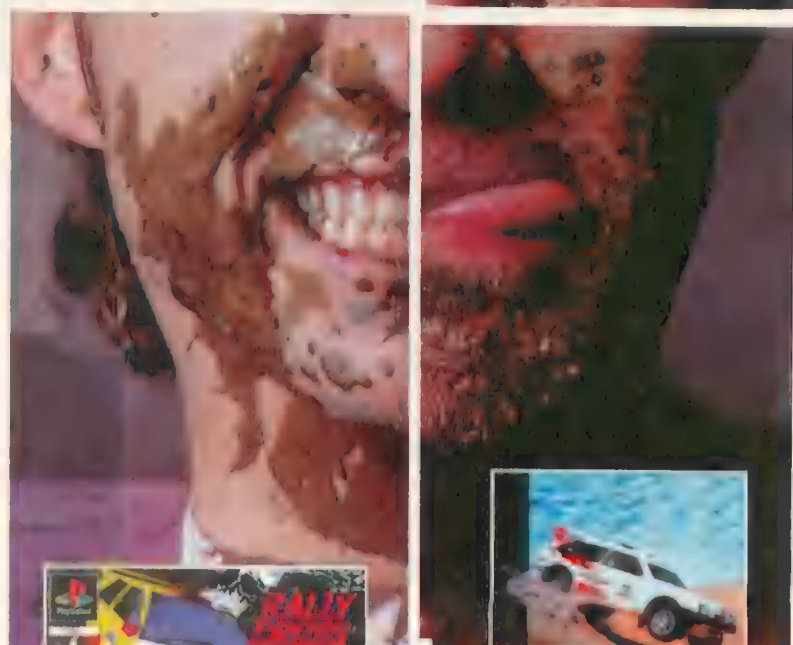
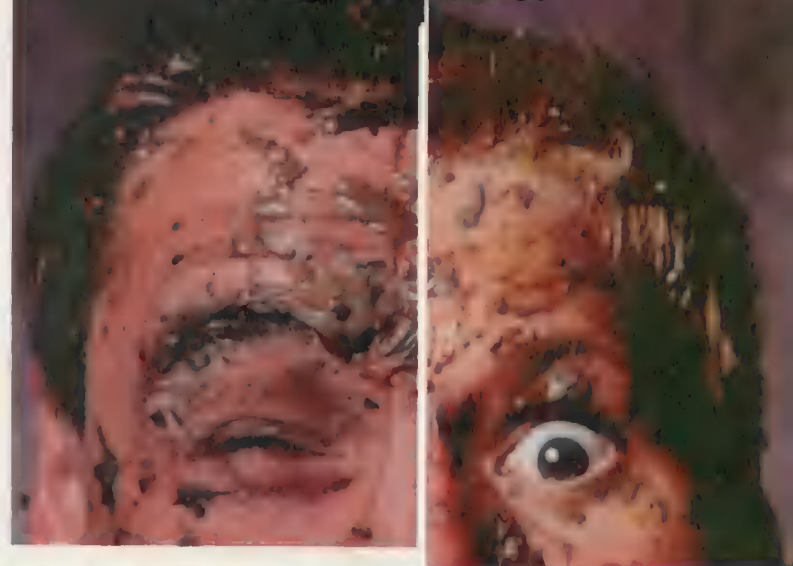
Drivin' schon jetzt sowohl grafisch (herrliche Landschaften, kaum Polygonfehler und Pop-Ups, kein Nebel) als auch vom Gameplay her gesehen (Ihr habt jederzeit ein gutes Gefühl für die Boliden) einen sehr guten Eindruck. Lediglich die Geschwindigkeit könnte noch einen Tick rasanter sein. Dank seines Abwechslungsreichtums mit der Kombination von Asphalt-Racer, Rallye-Spektakel und abgedrehtem Fun-Rennspiel (Buggies) ist's ein echter Geheimtip für die Bleifuß-Fetischisten unter Euch. Zumal wir schon noch zwei weitere Fahrzeugtypen (Geheimkurse?) erspähen konnten. Seid gespannt auf den Test. rk

INFO

System: PlayStation
Name: Total Drivin'
Genre: Rennspiel
Hersteller: Ocean/Laguna
Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1997

Geselliger Abend im engsten Freundes- kreis.



Eisschliddern, Seitwärts-Überschlag, Dünenhechten, Schlammfressen. Alles, was ein nettes Beisammensein zu viert unvergänglich macht. RALLY CROSS, das ultimative Rallye-Spiel mit 4-Spieler-Modus. Exklusiv für PlayStation.



RESIDENT EVIL



Sogar
hartgesotten
Experten
bleibt manch
Herzbammel
nicht erspart

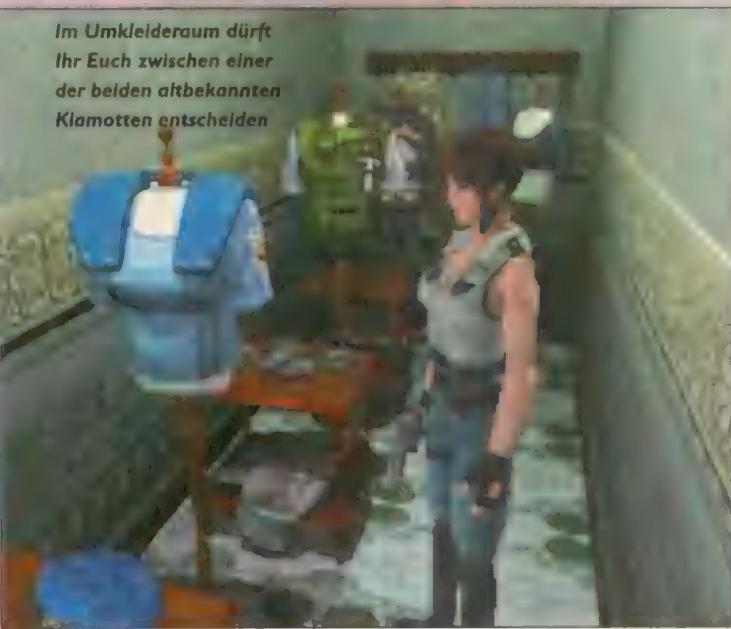


Mehr als ein Jahr nach Resident Evil, schiebt Capcom

eine modifizierte Version des Hit-Titels nach.

Wir zeigen, was das Face-Lifting bewirkt hat.

Im Umkleideraum dürft
Ihr Euch zwischen einer
der beiden altbekannten
Klamotten entscheiden



Durch die veränderte Perspektive sind einige Rätsel nun einfacher zu lösen. Hier müßt Ihr im OP-Saal Kisten verschieben.

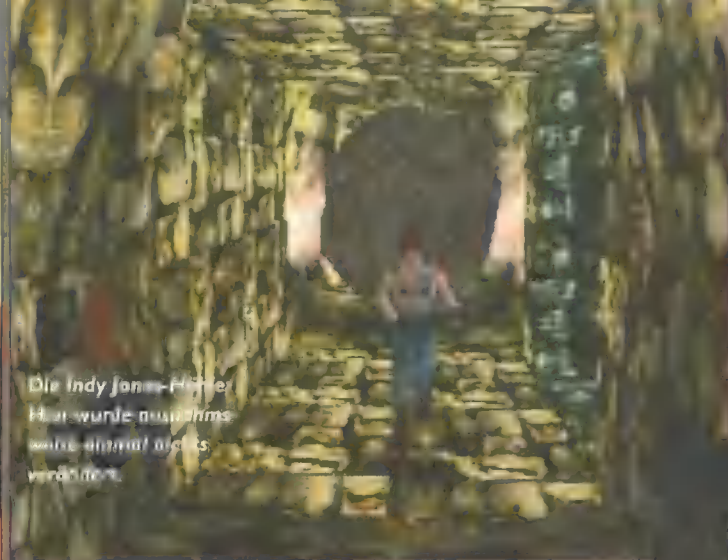
werdet Ihr keine Unterschiede zur Normalversion feststellen können. Zu Beginn dürft Ihr Euch diesmal aus drei Spiel-Modi die passende herausuchen. "Original" ist - wie der Name schon sagt - die unver-

fälschte Originalfassung des Spiels. Modifizierungen wurden lediglich an wenigen Textstellen vorgenommen, die es dem Neuling erleichtern, die Rätsel zu begreifen und somit schneller zu lösen. "Ich bin schon wieder tot. Die Monster sind zu stark!" - an diese Gesellschaftsgruppe von Action-Greenhorns wurde ebenfalls gedacht. Sie können nun im Beginner-Modus die ersten Schritte auf dem Gebiet des Horror-Actionspiels - oder Survival-Horror, wie Capcom es treffend bezeichnet - beschreiten. Im Vergleich zum Original bekommt Ihr stets die doppelte Menge an Farbbändern und Munition und merklich standhaftere Helden. Im Gegensatz dazu sind die Monster in dieser Fassung erheblich schwächer, so daß Ihr im Grunde nur wild und ungezielt durch die Gegend ballern müßt, um voranzukommen. Der interessanteste Modus - vor allem

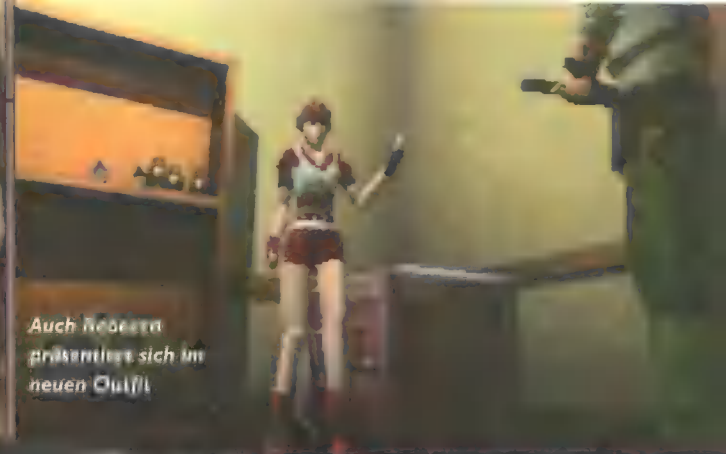
für **Resident Evil**-Experten, die jedes Rätsel schon im Schlaf lösen und Kämpfe mit Monstern lediglich als notwendiges doch kleines Übel betrachten - stellt zweifelsohne der Arrange-Modus dar. Hier wurden grundlegende Änderungen an der Grafik und am Spielsystem vorgenommen.

Angefangen bei den verfeinerten Gesichts- und Körper-Texturen der einzelnen Charaktere, haben die Grafiker sogar die Kameraperspektiven im Spiel verändert. Obwohl sich vom Levelaufbau bzw. Anordnung der Räumlichkeiten nichts verändert hat, gewinnt Ihr den Eindruck, Euch in einem komplett anderen Haus zu befinden.





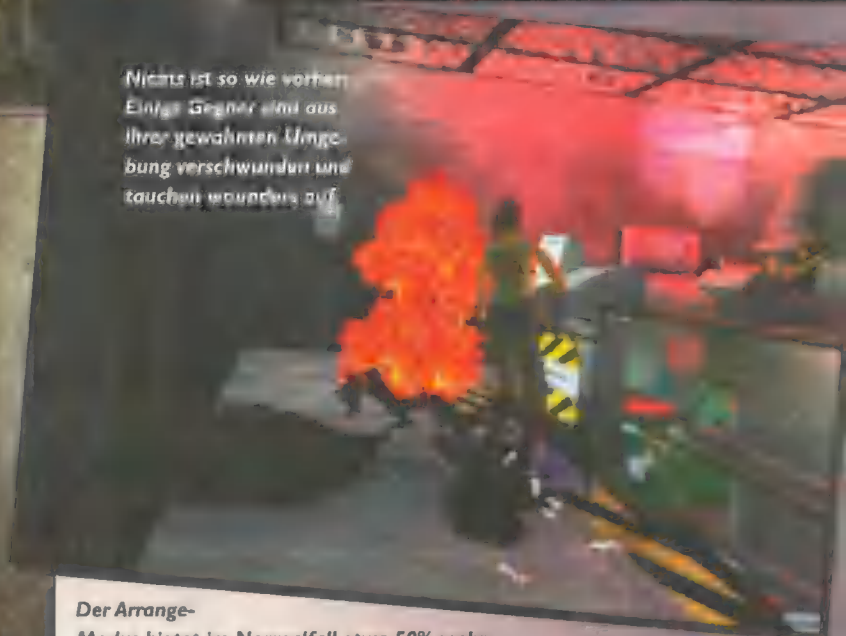
Die Indy Jones-Hölle hier wurde nun zum ersten Mal als solches verändert.



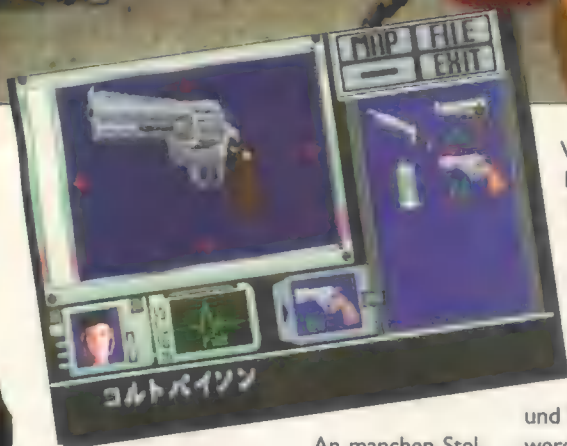
Auch Rebecca präsentiert sich im neuen Outfit



Nichts ist so wie vorher. Einige Gegner sind aus ihrer gewohnten Umgebung verschwunden und tauchen woanders auf.



Der Arrange-Modus bietet im Normalfall etwa 50% mehr Gegner als beim Original. In diesem Raum (links) jedoch hat sich die Zahl der Zombies nicht merklich verändert - zum Glück...



Wege zu erforschen. Wenn Ihr Pech habt, läuft Ihr einer plötzlich auftauchenden Dreiergruppe von Hunttern in die Arme und segnet - nun sprichwörtlich um einen Kopf kürzer geworden - das Zeitliche. Ihr müßt stets daran denken, daß nun etwa 50% mehr Monster das gesamte Umbrella-Areal (Haupthaus, Gästehaus, Garten, unterirdische Gänge und Forschungslabor) bevölkern. Im Gegenzug werden Euch jedoch neuartige Waffensysteme zur Verfügung gestellt. Wenn Ihr beispielsweise das komplette Spiel mit Jill Valentine durchgespielt habt, befindet sich nach einem erneuten Laden des Spielstandes eine Colt Python mit unendlicher Munition in Eurem Inventar. Diese nette Überraschung wurde an Stelle des Extra-Schlüssels in das Spiel gepflanzt, mit der Ihr im Original den stets verschlossenen Umkleideraum öffnen konntet. Dieser Raum steht Euch übrigens schon von Anfang an zur Verfügung. Neben der Freizeitbekleidung, die Ihr im Original als Bonus erhalten habt (Jill in schwarzen Tank Top und Jeans, Chris in Lederjacke und Jeans), dürft Ihr sogar auch in die alten S.T.A.R.S.-Uniformen schlüpfen. Die zweite nette Überraschung ist eine beige gepackte spielbare Demo-CD, die Euch für kurze Zeit in die Welt von **Resident Evil 2** verschleppt. Hier könnt Ihr Euch auf den Nachfolger einstimmen, der in Japan für Ende diesen Jahres geplant ist.

An manchen Stellen wurde die Perspektive so gewählt, daß eine bessere Gesamtübersicht geboten wird, an anderen Stellen wiederum jagt Euch schon der enge Bildausschnitt einen eiskalten Schrecken ein - vor allem, wenn sich an ungewohnter Stelle Cerberos-Hunde einen Weg durch die Fensterscheibe bahnen oder toterglaubte Freunde Euch buchstäblich im Nacken sitzen. Zusammen mit der Optik hat sich auch das Gameplay von Grund auf geändert. Nur wenige Items und Monster sind nun mehr an ihren ursprünglich erdachten Plätzen geblieben, die Gegner sind stärker geworden, und einige Rätselteile wurden schlichtweg neu erdacht. Beispielsweise entwickelt sich die Jagd nach den vier Crests in eine panische Suche, spätestens dann, wenn Ihr feststellt, daß das vierte Element in der Mitte durchbrochen ist und eine Hälfte fehlt. Die neue Anordnung der Items zwingt Euch dazu, die gewohnte Besichtigungsrouten neu zu überdenken und andere

Resident Evil 2 Demo CD

Die Zusatz-Demo-CD, die zusammen mit **Resident Evil Director's Cut** ausgeliefert wird, gewährt Euch einen kurzen Einblick in die heißersehnte Nachfolgerversion **Resident Evil 2**. Hier dürft Ihr Euch auf einen Horror-Trip durch 20 Räume begeben und einige Zombies probekillen. Hervorzuheben ist, daß nichts von dem geblieben ist, was die frühe Vorabversion (siehe Video Games 1/97 ■ 2/97) beinhaltet hatte. So beginnt die Reise nicht mehr innerhalb des Polizeigebäudes, sondern außerhalb im Freien. Modifizierungen an den Monstern wurden ebenfalls gemacht.

INFO

System: PlayStation
Name: Resident Evil Director's Cut
Genre: Horror-Action
Hersteller: Capcom
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: 25. September 1997
Deutschland: November 1997

Großer Sony-Wettbewerb

- 1. Preis:** Eine **Net Yaroze PlayStation** inklusive Software und Entwicklertools sowie Zugangsberechtigung zur exklusiven Yaroze-Webpage.
- 2. Preis:** Ein PlayStation Fun-Control-Package: **Eine PlayStation mit Analog Controller** und **10 Sony-Spielen nach Wahl.**
- 3. Preis:** Ein Zubehör-Paket für Deine PlayStation, **Maus, Memory Card, Analog Controller, Namco Arcade Stick** und mehr.
- 4. - 10. Preis:** Jeweils ein exklusives **PlayStation T-Shirt, Cape und Pin.**

Wir hatten Euch gewarnt, diesmal gibt es keine Gnade. Zum dritten Mal präsentieren wir Euch das VG-Mega-Gewinnspiel, und diesmal werdet Ihr Euch die Zähne daran ausbeißen. Bei den beiden früheren Rätselmarathons hattet Ihr Euch beschwert, die Fragen wären zu leicht und keine echte Herausforderung gewesen. Ihr habt es so gewollt. Sony Computer Entertainment hat freundlicherweise die Schirmherrschaft über das dritte VG-Gewinnspiel übernommen und einen sehr exklusiven Hauptpreis spendiert: Eine schwarze Net Yaroze PlayStation inklusive Entwicklungstools und Zugangsberechtigung zur Yaroze-Webpage. Mit dieser Ausrüstung könnt Ihr selbst PlayStation-Spiele entwickeln und diese übers Internet verbreiten. Als zweiter Preis stehen eine PlayStation mit Analog Controller und zehn Sony-Spielen nach

Wahl bereit. Mitmachen lohnt sich also, viel Glück.

Und so funktioniert's: In dieser Ausgabe stellen wir Euch fünf Fragen, in der nächsten VG (10/97) nochmal sechs. Die Antworten aller elf Fragen ergeben einen Lösungssatz, den Ihr uns bis zum Einsendeschluß zukommen laßt. Notiert Euch also die Antworten der ersten fünf Rätsel und wartet gespannt auf die nächste VG.

Einsendeschluß für die Komplettlösung ist der 24. Oktober 1997.

Bei mehreren Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner geben wir in der VG 12/97 bekannt. Mitarbeiter unserer Verlage dürfen sich nicht an der Aktion beteiligen.

Frage 1:



Schon seit Monaten hält **Porsche Challenge** einen Spitzenplatz in den PlayStation-Verkaufscharts. Vor allem die realistische Fahrdynamik der Boxster begeistert Joypad-Piloten in ganz Europa. Sony hat sich für dieses Produkt, das von einem der europäischen Entwicklungsteams stammt, nicht nur den Namen des aktuellen Porsche-Cabriolets gesichert, sondern auch die Kooperation der anerkannten Sportwagenfirma aus Zuffenhausen. Porsche baut schon seit fast fünfzig Jahren hochgeschätzte Fahrzeuge für den Straßenverkehr und den Rennsport, und seit kurzem gesellt sich zum Klassiker 911 auch der preiswerte Roadster Boxster. In welchem Jahr wurde der erste Porsche 356 fertiggestellt?

Frage 2:



Mit der Veröffentlichung von **Final Fantasy VII** für die PlayStation hat Square Nintendo einen schweren Schlag versetzt, und Sony hat zumindest den japanischen Markt endgültig im Griff. Rollenspiele sind in Japan mitentscheidend für den Erfolg einer Konsole, und Sony hat sich neben der FF-Serie mit **Dragon Quest** von Enix auch gleich den zweiten Megaseiler gesichert. Square verkauft von jedem neuen FF-Nachfolger mehrere Millionen Exemplare im RPG-verrückten Nippon, egal auf welchem System. In welchem Jahr erschien das erste Final-Fantasy-Spiel von Square?

Frage 3:

Namco gehört zu den fleißigsten und besten Spielieferanten für die Sony PlayStation. Mit **Ridge Racer** als einem der ersten Megahits zeigte Namco eindrucksvoll, was in der 32-Bit-Hardware steckt. **Tekken 2** gehört zweifellos zu den besten Prügelspielen überhaupt, und die Museum-Serie begeistert nicht nur Oldtimer der Konsolen-Szene. Mit **Rage Racer** setzte Namco einen Standard bei Rennspielen, dem sich alle Konkurrenten die Zähne ausbeißen werden. **Tekken 3** wird zu Weihnachten sicher alle Verkaufsrekorde brechen. In welchem Jahr wurde Namco gegründet?



Frage 4:

Die Sony PlayStation bietet für jeden Rennfan das perfekte Rennspiel. **Formel 1** für die Schumacher-Anhänger, **WipEout** für die HiTech-Freaks, **Rapid Racer** für die Wassersportler und **Rally Cross** für die Quersfeld-ein-Raser. Zahlreiche Bonusgefährte, Streckenerweiterungen sowie ein Vierspieler-Modus sichern langfristigen Spielspaß. Die anspruchsvolle Steuerung und der schwierige Untergrund fordern einen geübten Piloten, und hinterhältige Computergegner rammen, was das Zeug hält. Im echten Rallye-Sport liegen deutsche Erfolge schon einige Zeit zurück, doch es gab einen deutschen Fahrer, der sogar mehrmals den Weltmeistertitel erfuhr. In welchem Jahr wurde zum letzten Mal ein deutscher Pilot Rallye-Weltmeister?



Frage 5:



In den USA stehen vier Sportarten im Mittelpunkt des Interesses, Baseball, American Football, Eishockey und Basketball. In keinem anderen Sport personifiziert eine Person das öffentliche Interesse so wie Michael Jordan beim Basketball. Air Jordan ist der absolute Superstar des amerikanischen Sportgeschehens, niemand verdient auch nur annähernd soviel Kohle wie er. Natürlich hat Sony auch für alle Basketball-Fans das richtige Spiel parat. Total NBA '97 vermittelt mit brillanter Grafik und erstklassiger Steuerung original NBA-Atmosphäre, ganz gleich, ob Ihr zum Freundschaftsspiel antretet oder eine komplette Saison absolviert. Auch der für die Amerikaner so wichtige Statistikteil bietet alles, was die Zahlenspielchen hergeben. Wie viele Punkte hat Michael Jordan in der NBA-Saison 96-97 in Pflichtspielen erzielt? 12

Net Yaroze zu gewinnen:



Mit der schwarzen Net Yaroze PlayStation bietet Sony interessierten Jung-Programmierern die Möglichkeit, Ihr Talent zu beweisen und vielleicht sogar den Einstieg in diese interessante Branche zu schaffen.

Rosco McQueen

Wenn Sonys neuer Superheld Rosco McQueen seinen Schlauch zieht, bleibt kein Feuer trocken und Frauen fallen scharenweise in Ohnmacht.



Von oben zerstört Ihr Gegner gefahrlos mit der Wurfbox

Ohne Atemmaske verliert Ihr im Kampf



Achtung: Rosco-Angriff von rechts!

Das Springbrett vermittelt einen unvollständigen Überblick



Der Schädel rechts oben ist Roscos Lebensenergie

Superman, mach Platz, Batman verzieh dich, jetzt kommt **Rosco McQueen**. Ein neuer Held sorgt für Recht und Ordnung, oder genauer gesagt wird sorgen, denn Roscos Geburtstag ist der 22. Februar 2020. Seine weiblichen Fans stehen vor allem auf die unglaublich blauen Augen und das wellige, blonde Haar, vom muskulösen Körperbau, verteilt auf attraktive 1,85 Körpergröße nicht zu sprechen. Unglücklicherweise leidet Rosco unter dem sogenannten Blondinen-Syndrom, anders ausgedrückt, sein IQ liegt knapp über dem eines Kopfkissen-Bezugs. Kein Problem, für was lebt man im 21. Jahrhundert? Dem tapferen Kämpfer für Gerechtigkeit wird ein DIGIT (Digital General Intelligence Transmat) zugeteilt, ein kleiner, fliegender Roboter, der als eine Art Personal Organizer seinem „Herrchen“ die lange Leitung verkürzt und generell hilfreich zur Seite schwebt. Die Pressemitteilung weiß außerdem, daß Digit in Taiwan konstruiert wurde und früher eine Beziehung mit einer Kaffeemaschine hatte. In Sonys neuem 3D-Actionspiel soll das dynamische Duo in einem Hi-Tech-Wolkenkratzer für Ordnung sorgen, wo Roboter verrückt spielen, Feuer legen und Menschen attackieren. Ihr kontrolliert Rosco, Digit weist auf Flammenherde hin und teleportiert gerettete Opfer ins Freie. Das Hochhaus

besteht aus über 20 Etagen, unter anderem haben sich eine chinesische Wäscherei, ein Fitnessclub und ein Kaufhaus im Tower eingemietet. Die Stockwerke unterteilen sich in mehrere Abschnitte, die Ihr nacheinander in Angriff nehmt. Die Sicherheitstür zur nächsten Zone öffnet sich nur, wenn alle Roboter ausgeschaltet und alle ausgebrochenen Brandherde gelöscht sind. Da die Blechfieslinge selbst die Feuer legen, macht es Sinn, sich zuerst um die elektronischen Pyromanen zu kümmern, bevor man die Flammen bekämpft. Andererseits dürft Ihr Euch auch nicht zuviel Zeit lassen, da die Temperatur ständig steigt, solange es noch irgendwo brennt. Und wenn die Hitze einen bestimmten Wert erreicht, explodiert der Wolkenkratzer. Neben dem obligatorischen Schlauch, dessen Wasserdruck durch bestimm-

Items verstärkt wird, findet Ihr in den Stages weitere nützliche Gegenstände: Wasserbomben löschen größere Brände, mit der Wurfbox zerstört Ihr Roboter aus sicherer Entfernung, Milch und Schokolade frischen Roscos Lebensenergie auf. Mehr zu **Rosco McQueen** erfahrt Ihr im Test voraussichtlich in der nächsten VG.

rz

INFO

System: PlayStation
Name: Rosco McQueen
Genre: 3D-Action
Hersteller: SCE
Geplanter Erscheinungstermin
September 1997

GAMERS POINT

E3 - Video
39,85

E3 - Video
39,85

N64

Konsole 299,00
Gamekiller 69,85
Memory 5 Meg 79,85
Memory Card 19,85
Memory Card farbig 34,85
Import Adapter 19,85
Joypad farbig 54,85
Joypad Verlängerung 24,85
Flight F. Pro SV366 139,85
RF-Modulator 39,85
RGB-Scart Kabel 29,85
Lenkrad Mad Catz 149,85
Hunt Corps *
Body Harvest *
Bombermann 64 *
Clayfighter 64 1/3 *
Cruiser 64 *
Dark 64 *
FIFA Soccer 64 89,85
Formula 1 - Human GP *
Golden Eye 007 *
Int. S.S. Soccer 64 139,85
Lamborghini 64 *
Mission: Impossible 64 *
Multi Racing Championship *
NBA Hang Time 129,85
Pilotwings 64 99,85
Robotech: Christal Dreams *
Robotron X *
Saint Andrews Golf *
Star Fox 64 *
Star Wars - Shadows Emp. 129,85
Super Mario 64 79,85
Super Mario Kart 64 89,85
Top Gear Rally *
Trouble Makers Go Go *
Turk - Dinosaur Hunter 139,85
War Gods *
Wave Racer 64 99,85
Wayne Gretzky Hockey 129,85

PSX

Konsole 299,85
Jukebox Replay 69,85
Game Killer 79,85
Memory Card 39,85
8 Meg Mem. 69,85
24 M. Mem. 84,85
Int. S.S. Soccer Pro 99,85
Jonah Lomu Rugby 89,85
Hulk 44,85
Jurassic Park - Lost World *
Lucky Luke *
Machine Hunter *
Madden 98 *

PSX

32 Meg Memory 94,85
Gun Justifire Konami 59,85
Lunar Gun Incl. Laser 119,85
Predator Gun 69,85
ALPS Gamepad 59,85
Analog Joypad 59,85
Station Master Pad 34,85
Control Station Pad 24,85
Negcon Pad 89,85
Joypad original 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
Dominator Joystick 64,85
HF-Adapter 49,85
Link Kabel 49,85
RGB Kabel Fire 39,85
Lenkrad Mad Catz 139,85
VRF-1 Lenkrad 109,85
4-4-2 Fußball 84,85
Ace Combat 2
Agent Armstrong 89,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
All Star Soccer 97
B.A. ToShinDen 3
Bleifuss 2 *
Breath of Fire 3
Broken Helix 84,85
Bubble Bobble 2 79,85
Bubby 3D 94,85
Bushido Blade *
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Castlevania *
Clayfighter Extreme *
Colony Wars *
Cool Hunter 2 *
Croc: Legend Gobbos *
Deathtrap Dungeon 89,85
Destr. Derby PLAT 49,85
Discworld 2 *
Disruptor 79,85
F1 '97 *
Fade to Black PLAT 44,85
Fantastic Four 89,85
Fatal Fury *
Fifa 96 PLAT 44,85
Final Fantasy 7 *
Formel 1 '97 *
Formula Mania *
Hardwar 89,85
Heroes Adventure 89,85
Hulk 44,85
Int. S.S. Soccer Pro 99,85
Jonah Lomu Rugby 89,85
24 M. Mem. 84,85
Jurassic Park - Lost World *
Lucky Luke *
Machine Hunter *
Madden 98 *

PSX

Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 79,85
Marvel 2099 89,85
Mass Destruction 89,85
MDK *
Metal Jacket 49,85
Midnight Run *
Monster Truck Rally *
Moto Racer *
Namco Museum 4 69,85
NCAA Final Four 97
Need for Speed PLAT 44,85
NFL Gamedays 98
NHL 98
NHL Open Ice 94,85
NHL Powerplay Hockey 79,85
Night Striker 49,85
Nuclear Strike *
Off World Interceptor 49,85
Orge Battle *
Parappa the Rapper
Perfect Weapon *
PGA Tour 96 PLAT 44,85
Pitfall 3D *
Power F1
Rally Cross 89,85
Rapid Racer *
Ray Tracer *
Rayman PLAT 44,85
Raystorm *
Resident Evil US Direct. Cut *
Ridge Racer PLAT 49,85
Road Rage 89,85
Road Rash PLAT 44,85
Sagouku Musou *
Sentinent 99,85
Slam & Jam 49,85
Spawn: The Eternal *
Star General 74,85
Starfighter 3000 49,85
Steel Panthers 74,85
Super Pang Collect. *
Tail of the Sun 79,85
Tekken PLAT 49,85
The Divide: Enemies W. 89,85
Tiger Shark *
Time Crisis *
Toonstruck 89,85
Total Eclipse 49,85
Transport Tycoon 89,85
V - Rally 94,85
VMX Racing 89,85
War Gods 89,85

PSX

Warcraft 2 *
WWF vs The World *
Wild Arms *
Wing Over 89,85
Wipeout PLAT 49,85
Worms PLAT 44,85
Wrecking Crew 84,85
Konsole 299,85
Gamebuster 69,85
Import Adapter 39,85
Virtua Gun 84,85
Joypad orig. 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
Virtua Stick Pro 229,85
RF-Unit 59,85
RGB Kabel 39,85
4-4-2 Fußball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Advance Military 3 119,85
Advance Military * 119,85
Alien Trilogy 49,85
Andretti Racing 49,85
Assault Rigs 89,85
Battle Monsters 59,85
Bedlam 84,85
Creature Shock 59,85
Criticom 59,85
Croc: Legend Gobbos *
D-XHird *
Deadly Skies 99,85
Discworld 2 *
Dragonforce *
Fifa Soccer 96 49,85
Fifa Soccer 97 69,85
Fighting Vipers 59,85
Formula Karts 89,85
Hi Octane 49,85
Hulk 89,85
Madden NFL 98 *
Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 89,85
Mystaria 2 *
Mystery Mansion 59,85
Parodius 59,85
PGA Tour 97 69,85
Puzzle Fighter 2 Turbo 69,85
Resident Evil *
Ret. Film 89,85
Rise & Resurrection 49,85
Robo Pit 49,85
Shinobi 29,85
Shockwave Assault 39,85
Senig - The Fighters 89,85
Sonic Jam *
Space Hulk 49,85
Syndicate Wars 89,85
Thunderforce 5

SAT

Tigershark *
Trash It 89,85
Varunas Forces 104,85
Victory Goal 2 119,85
Virtua Racing 19,85
Warcraft 2 *
Wipeout 2097 *
World Cup Golf 59,85
WWF Wrestlingmania 49,85

SAT

Konsole 299,85
Gamebuster 69,85
Import Adapter 39,85
Virtua Gun 84,85
Joypad orig. 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
Virtua Stick Pro 229,85
RF-Unit 59,85
RGB Kabel 39,85
4-4-2 Fußball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Advance Military 3 119,85
Advance Military * 119,85
Alien Trilogy 49,85
Andretti Racing 49,85
Assault Rigs 89,85
Battle Monsters 59,85
Bedlam 84,85
Creature Shock 59,85
Criticom 59,85
Croc: Legend Gobbos *
D-XHird *
Deadly Skies 99,85
Discworld 2 *
Dragonforce *
Fifa Soccer 96 49,85
Fifa Soccer 97 69,85
Fighting Vipers 59,85
Formula Karts 89,85
Hi Octane 49,85
Hulk 89,85
Madden NFL 98 *
Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 89,85
Mystaria 2 *
Mystery Mansion 59,85
Parodius 59,85
PGA Tour 97 69,85
Puzzle Fighter 2 Turbo 69,85
Resident Evil *
Ret. Film 89,85
Rise & Resurrection 49,85
Robo Pit 49,85
Shinobi 29,85
Shockwave Assault 39,85
Senig - The Fighters 89,85
Sonic Jam *
Space Hulk 49,85
Syndicate Wars 89,85
Thunderforce 5

SNES

Action Pack Incl.
Yoshi Island 89,85
Super Key 59,85
Ascl Joypad 29,85
Fighter Pad 19,85
Raiser 2 49,85
Aladdin 59,85
Arby Lightfoot 49,85
Bass Master Classic 99,85
Breath of Fire 2 99,85
Civilization 129,85
Clayfighter 49,85
Days Before Christmas 89,85
Schöne und das Blest 89,85
D. Kong Country 119,85
D. Kong Country 2 119,85
D. Kong Country 3 139,85
Dschungelbuch 59,85
Fatal Fury Special 69,85
Fievel Mauswanderer 59,85
Hebereke Popoon 49,85
Int. S.S. Soccer Del. 129,85
Jelly Boy 49,85
J. Connors Tennis 99,85
Kid Clown 59,85
Kirbys Dream Course 89,85
Lufia 109,85
Magic Boy 49,85
Michael Jordan 49,85
NHL Hockey 49,85
Pac in Time 59,85
Pagemaster 59,85
Primal Rage 49,85
Sam Quest 89,85
Star Wars - Imp. *
Star Wars - Jedi *
Terranigma 109,85
Wild Guns 79,85
Winter 89,85
Totem C. 59,85

Bestellungen und Anfragen
jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Besuchen Sie uns auf unserer Homepage:
TopTen Listen, Infos und Neuheiten uvm.
<http://home.t-online.de/home/GamersPoint>

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropic, Oliver

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe
0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 0721 - 339 45

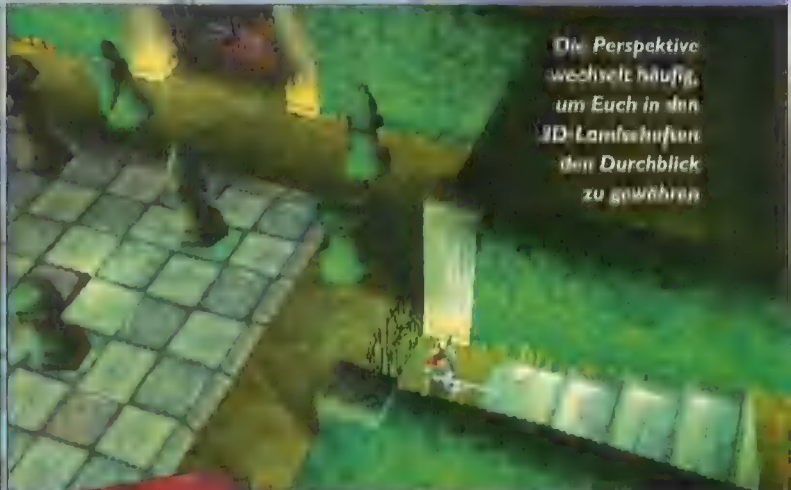


MEDIEVIL

Elefant
Herkus, auch
bekannt als der
gemeine
Bartendriller

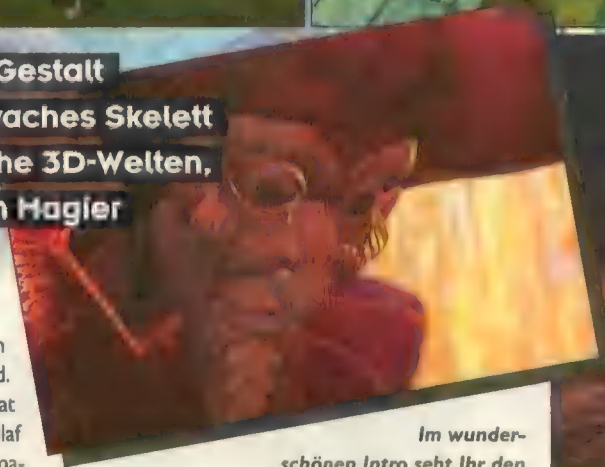


Die Perspektive
wechselt häufig,
um Euch in den
3D-Landschaften
den Durchblick
zu gewähren



**Als Ritter von der traurigen Gestalt
schleppt sich ein altersschwaches Skelett
durch düstere, mittelalterliche 3D-Welten,
um einem machtbesessenen Hagler
das Handwerk zu legen.**

Das Böse greift um sich in einem friedlichen, mittelalterlichen Land. Der furchtbare Zauberer Zarok hat sämtliche Bewohner in einen Dauerschlaf versetzt und raubt seinen Opfern die magische Energie ihrer Träume. Zaroks wachsende Kräfte hinterlassen eine unsichtbare Spur, deren Intensität als überraschender Nebeneffekt die Toten in ihren Gräbern weckt, die dann als Zombies auferstehen und das Land unsicher machen. Einer der Unglücklichen, der in seiner letzten Ruhestätte gestört wird, ist Sir Daniel Fortesque, ein tapferer Ritter und Held zahlloser Schlachten. Etwas überrascht reibt er sich die Spinnweben aus den Augenhöhlen, verwun-



Im wunder-
schönen Intro seht Ihr den
größtenwahnwitzigen Zarok, der gerade seine
finsternen Pläne ausarbeitet



Dans ansehnlicher Schädel und sein Mitbewohner
Morten, der in der Augenhöhle haust



Die Gesichts-
züge zeugen
von Zaroks
Wahnsinn

dert vor allem über die Tatsache, daß er dazu überhaupt in der Lage ist. Ihm wird natürlich schnell klar, daß etwas Seltsames im Gange ist, denn wenn ihn die kümmerlichen Reste seines Gehirns nicht im Stich lassen, war die ärztliche Kunst zu seinen Lebzeiten noch nicht in der Lage, Skelette zu reanimieren. Deutlich abgemagert, aber immer noch in seiner Rüstung und mit seinem riesigen Schwert bewaffnet, macht sich Dan unter Eurer Kontrolle auf die Verfolgung des wahnwitzigen Zarok, um wieder in Frieden ruhen zu können.

Medievil wurde erstmals während der E3 vorgestellt und ging wie viele andere Produkte am Sony-Stand etwas unter. Dabei gehört die traurige Geschichte vom toten Helden Dan zu den interessantesten Produkten fürs Weihnachtsgeschäft. Der Name **Medievil** ist ein Wortspiel, es wird ausgesprochen wie Medieval, der englische Begriff für mittelalterlich und die Kombination mit Evil (engl. für Böse) suggeriert, daß etwas faul ist im Mittelalter. Das 3D-Action-Adventure kombiniert Shoot'em-Up-Elemente mit dem Lösen von Rätseln und dem

Erforschen riesiger Landschaften. Insgesamt 30 grafisch individuell gestaltete Level lang dauert die Jagd. Ihr führt Dan unter anderem durch dunkle Höhlen, verlassene Dörfer, uralte Schlachtfelder und verfallene Ruinen. Die Aufgabenstellung sorgt für viel Abwechslung, manchmal benötigt Ihr bestimmte Gegenstände, um zum nächsten Spielabschnitt zugelassen zu werden, oder Ihr müßt einfach nur schwierige Hindernisse überwinden oder eine Anzahl von Gegnern ausschalten. Mehr als 50 unterschiedliche Kreaturen streifen durch das verwunschene Land, einige davon Opfer von Zaroks Zauber, andere wurden von ihm aus fernen Dimensionen gerufen. Es gibt drei Arten von Gegnern, zunächst mal die Bosse, auf die Ihr nur am Ende der Stages trefft, dann Level-spezifische Monster, die nur in bestimmten Spielabschnitten vorkommen, und schließlich der große Rest der bösen Buben, die überall auftauchen. In diese Schublade gehören z.B. die Fledermäuse, die meist harmlos in der Gegen rumhängen und nur sporadisch angreifen. Die Wölfe attackieren meist überraschend aus dem Dunkeln oder



Bei der opvischen Gestaltung legten die Entwickler besonderen Wert auf Atmosphäre



Auf dem Friedhof geistern die Opfer von Zaroks Zauber als Untote rum



In der oberen Bildschirmmitte seht Ihr die aktuelle Waffe

heulen gespenstisch den Mond an, Ihr erkennt sie an den glühenden, gelben Augen. Auf dem Friedhof treiben sich verschiedene Arten von Zombies rum, die, langsam und unbeweglich, keine große Gefahr darstellen und denen außerdem noch verschiedene Körperteile fehlen. Auf dem ehemaligen Schlachtfeld wurden die gefallenen Ritter von der Magie geweckt. Mit ihren Schilden wehren sie Angriffe ab und attackieren Euch mit Wurfäxten. In allen Spielabschnitten und bei allen Kreaturen ließen sich die Entwickler von Tim Burtons "Nightmare Before Christmas" und der düsteren Atmosphäre der Addams-Family-Serie inspirieren. In zwei Stages kontrolliert Ihr Morten, den Wurm, der sich in Dans Augenhöhle eingenistet hatte und unfreiwillig den Trip mitmacht. Beide Level sind zweidimensionale Jump'n-Run-Abschnitte, die aber trotzdem mit der 3D-Engine des restlichen Spiels konstruiert wurden, um den Grafikstil beizubehalten. Besonders Wert legten die Animatoren auf Dan's Bewegungen. Er läuft, schleicht, springt, duckt sich, er kann sogar ausweichen und sich blitzschnell umdrehen. Im Verlauf des Spiels findet Ihr drei unterschiedliche Schwerter und zahlreiche Wurf- und Schußwaffen, darunter eine Armbrust, einen

Langbogen und Hühnchenknochen. Einige erweisen sich als äußerst wirksam, während Ihr andere besser liegenlaßt, (dreimal dürft Ihr raten, welche). Da Dan immer nur eine Waffe mit sich tragen kann, ist die Wahl der richtigen Ausrüstung mit entscheidend für Euer erfolgreiches Abschneiden. Auf Eurem Weg durchs verzauberte Land findet Ihr auch eine Reihe nützlicher Zaubersprüche, die Euch z.B. unverwundbar machen oder in einen feuerspeienden Drachen verwandeln. Die dynamische Kameraführung soll immer den optimalen Überblick garantieren. Sie paßt sich den jeweiligen Anforderungen an, normalerweise seht Ihr die Hauptfigur immer aus einer leicht erhöhten Position. Die PAL-Version nutzt den vollen Bildschirm, und das Spiel läuft im hochauflösenden Modus der PlayStation. Dan läßt sich übrigens auch mit dem neuen Analog-Pad steuern. rz



Die Lichteffekte unterstützen die düstere Grundstimmung von Medieval

INFO

System: PlayStation
Name: Medieval
Genre: 3D-Action-Adventure
Hersteller: Millenium
Geplanter Erscheinungstermin:

Januar 1998

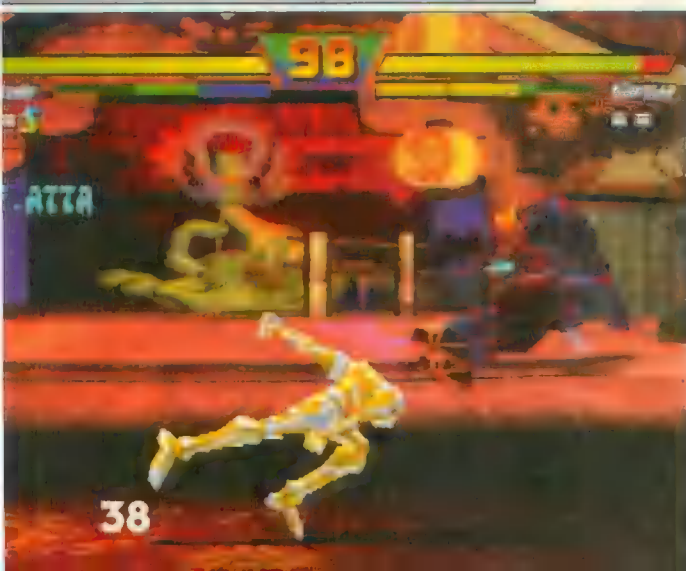
STREET FIGHTER EX plus α

Leckerbissen für alle Beat 'em Up-Freaks.

Der jüngste Street Fighter Automat erscheint in Kürze auch bei uns als PlayStation-Umsetzung.



Cycloid ■ beherrscht nahezu alle vorhandenen „Viertelkreis-Moves“



Gouki lässt einen Go-Hadoken los. Die Kämpfer bestehen nun aus getexturten Polygonen, zerstören jedoch keinesfalls die Stimmung im Spiel.

Mit Street Fighter EX plus α erscheint zum ersten Mal ein Titel aus dieser Serie als 3D-Polygon-Spiel. Als Vorlage diente dabei der (fast) gleichnamige Automat **Street Fighter EX** (System 11), wobei in die PlayStation-Version natürlich einige zusätzliche Features eingebaut wurden. Für die Umsetzung zeichnet die relativ unbekannte Programmierfirma Arika verantwortlich - übrigens der erste Street Fighter, der nicht von Capcom selbst programmiert wurde. Zunächst stehen Euch insgesamt sechs unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung, in denen Ihr Euer Kampfkünste unter Beweis stellt. Im traditionellen Arcade-Modus wählt Ihr einen der 19 Kämpfer (Sakura und Dhalsim waren in der Arcade-Fassung nicht vertreten) und tretet gegen eine 10er-Auswahl an. Nachdem Ihr den Boßgegner Vega (in Europa heißt er Bison) besiegt habt, dürft Ihr

zu jeder Charaktere eine entsprechende gereimte Endsequenz bestaunen, die im Optionsmenü jederzeit abrufbar ist. Im Versus-Modus duelliert Ihr Euch entweder mit dem Computer oder einem zweiten Mitspieler, dasselbe gilt auch für den Team Battle-Modus, nur mit dem Unterschied, daß sich hier Mannschaften mit jeweils fünf Kämpfern - wenn einer ausscheidet, wird er vom nächsten abgelöst - gegenüberstehen. Rekordjäger wiederum dürfen sich aus weiteren drei Spielmodi das Passende herausuchen. Im Survival müßt Ihr mit einem Kämpfer Eurer Wahl so viele Gegner wie möglich schlagen, im Time Trial wird die Zeit gemessen, die Ihr benötigt, bis Ihr alle vorgegebenen Kontrahenten niedergestreckt habt. Der interessanteste Spielmodus ist als Practice angeführt und beinhaltet zwei Unteroptionen. Zum einen dient der Trainingsmodus zum Einstudieren der Moves, zum anderen existiert auch ein sogenannter Expert-Modus. Hier werden Euch Vorgaben über Moves, Specials, Kombos und deren Kombinationen gegeben, die Ihr wie eine Art Prüfung dem Computerlehrer vorführen müßt. Habt Ihr eine Aufgabe präzise erfüllt, bekommt Ihr Punkte und einen virtuellen Stempel aufgedrückt. Nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl, werden versteckte Kämpfer - eigentlich sind sie ja nicht richtig versteckt, sondern

Der Mächtegegn-Held
Skullomania greift gerne aus der Distanz an



Ryu ist nach wie vor einer der stärksten Fighter. Sein Kampfstil wird gerne von anderen kopiert.

Im Practice-Expert-Modus müßt ihr eine Art Prüfung absolvieren

Eine Überraschung erwartet Euch, wenn ihr im Expert-Modus eine gewisse Anzahl von Moves schafft

werden im Auswahlmenü zunächst grau angezeigt - freigegeben, die sich anschließend im Arcade-Modus anwählen lassen. Insgesamt existieren vier „graue“ Charaktere: Evil Ryu - eine Variante von Ryu, der nun den Deadly Hadoken beherrscht, Bloody Hokuto - eine Variante von Hokuto, deren Kampfkünste sich ebenfalls gesteigert haben, Cycloid B - eine durchsichtige Polygonfigur und schließlich Cycloid G - ein Drahtgittermodell. Endgegner Vex und die beiden Challenger Gouki und Garuda dürft ihr erst danach auswählen. Einen zusätzlichen Gimmick bekommt ihr zu Gesicht, wenn eine bestimmte Gesamtzahl an Moves (wieviele ihr benötigt, verraten wir Euch noch nicht, hehe) absolviert wird. In einem versteckten Tip-Menü erscheint der Code zum Faß-Bonuslevel aus der alten Street Fighter II-Serie, der sich nun in einem Polygone-wand zeigt. tet

INFO

System: PlayStation
Name: Street Fighter EX plus alpha
Genre: Beat'em Up
Hersteller: Capcom
Muster: Gamers Delight (089-340-18649)
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland:

November '97

Wial

Verband Service GmbH

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/59640 Fax: 08142/54654
Bestellannahme: Mo. - Do. 10-18 Uhr, Fr. 10-17 Uhr, Sa. 10-14 Uhr

Neue Bestellzeiten: Jetzt auch Samstag von 9 bis 13 Uhr!!!

WIAL SHOP AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 10-18 Uhr, Sa. 10-14 Uhr
Sa. 10-14 Uhr

Jetzt
auf
2 Etagen

WIAL SHOP / MrGame's

NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10-18 Uhr, Sa. 10-14 Uhr

WIAL SHOP / MrGame's

DARMSTADT
Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10-18 Uhr, Sa. 10-14 Uhr

SONY Playstation

4-4-2 FOOTBALL	DA 89,90
ADVENTURES OF LOMAX	KD 89,90
AGENT ARMSTRONG*	KD 89,90
A-TRAIN*	DA 89,90
BAPHOMET'S FLUCH	DA 89,90
BATTLE STATIONS	DA 89,90
BEDLAM	KD 89,90
BLACK DAWN	DA 79,90
BREAKPOINT TENNIS	DA 89,90
BROKEN HELIX*	KD 99,90
CARNAGE HEART	DA 89,90
CASPER	KD 89,90
COMMAND & CONQUER	KD 99,90
CRASH BANDICOOT	DA 89,90
CROC*	KD 89,90
CRYPT KILLER	DA 99,90

DARKLIGHT CONFLICT	DA 89,90
DARKSTALKERS	DA 79,90
DAVIS CUP TENNIS	DA 89,90
DEATHRUMBLE	DA 89,90
DESTRUCTION DERBY II	DA 99,90
DISCWORLD	KD 89,90
DUNGEON KEEPER*	DA 89,90
EARTHWORM JIM II	DA 79,90
EPIDEMIC	DA 89,90
EXCALIBUR 2555 A.D.	DA 89,90
FIFA SOCCER 97	KD 89,90
FORMULA 1	DA 109,90
GRID RUN	DA 89,90
HEAVENS GATE	DA 89,90
HEROES ADVENTURE -LUCAS ARTS*-	KD 89,90
HEXEN	DA 89,90
INDEPENDENCE DAY	KD 89,90
INTERNET SUPER STARS SOCCER PRO	DA 99,90
JET RAIDER	DA 89,90
JUPITER STRIKE	DA 49,90
KING OF FIGHTERS	DA 89,90
LEGACY OF KUNG FU	DA 89,90
LIFE FORCE: TENKA*	DA 99,90
LITTLE BIG ADVENTURE	KD 89,90
LOST WILKES	DA 89,90
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2*	DA 89,90
MACHINE HUNTER*	DA 89,90
MAD MAX 97	DA 89,90
MAGIC THE GATHERING*	KD 89,90
MECHWARRIOR II	DA 89,90
MEGA MAN X3	DA 89,90
MICRO MACHINES V3	DA 89,90
MONSTER TRUCKS*	DA 99,90
MOTO RACER*	DA 89,90
MOTOR TOON GRAND PRIX II	DA 89,90
MURDER 2: GOAL SOCCER	DA 49,90
NANOTEK WARRIOR	DA 89,90
NBA JAM EXTREME	DA 89,90
NBA LIVE 97	DA 89,90
NBA IN THE ZONE 2	DA 89,90
NBA LIVE 97	DA 89,90
NEED FOR SPEED 2	DA 89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA 49,90
NHL HOCKEY 97	DA 89,90
ODD WORLD: ABE'S ODDYSEE*	DA 89,90
OLYMPIC SOCCER	DA 49,90
OVERBLOOD	KD 89,90
PANDEMONIUM	DA 89,90
PANZER GENERAL II	KD 89,90
PLAYER MANAGER	DA 89,90
PORSCHE CHALLENGE	KD 89,90
POWER RANGERS PINBALL	DA 89,90
RALLY RACER	KD 99,90
RALLY CROSS	KD 89,90
REBEL ASSAULT 2	DA 99,90
RESIDENT EVIL 2*	DA 89,90
SENTIENT	E 99,90
SKELETON WARRIORS	DA 49,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DT. ANLEITUNG

* = VORANKÜNDIGUNG

Preisrüttler = Druckfehler vorbehalten,

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.

Mindestbestellwert: 30 DM,

Versandkosten: Nachnahme 9,90 DM, Vorkasse 8,00 DM,

Ausland Vorkasse + 20,00 DM

Vorkassebestellungen nur gegen Eurocheck.

Software 200 DM (Warenwert der Sendung) im

Inland versandkostenfrei !!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

SONY Playstation

SOUL	DA 89,90
SPACE JAM	DA 89,90
SPIDER	DA 89,90
STAR GLADIATOR	DA 89,90
STEEL	DA 89,90
STREET FIGHTER ALPHA II	DA 89,90
STRIKE POINT	DA 89,90
SUIKODEN	DA 89,90
SUPER MARIO COLLECTION	DA 89,90
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO*	DA 89,90
SUPER SONIC RACERS	DA 89,90
SWAGMAN	DA 89,90
SYNDICATE WARS	KD 89,90
TEKKEN II	DA 109,90
TEST DRIVE OFFROAD	DA 89,90
TIGER SHARK	DA 79,90
TILT	DA 89,90
TIME CRISIS	DA 89,90
TIME CRISIS INCL. PREDATOR GUN	DA 159,90
TOTAL NO 1	DA 89,90
TOMB RAIDER INCL. LOSUNGSBUCH	DA 89,90
TOSHINDEN 2	DA 89,90
TRANSPORT TYCOON	DA 89,90
TWISTED METAL II	DA 89,90
V-RALLYE	DA 89,90
VANDAL HEARTS	DA 99,90
VICTORY BOXING	DA 79,90
VIRTUAL GOLF	DA 89,90
VIRTUAL POOL	DA 89,90
VMX RACING	DA 89,90
WARCRAFT II	KD 89,90
WARHAMMER - SCHATTEN DER KÄRTE	KD 89,90
WHIZZ	KD 79,90
WING COMMANDER II	KD 89,90
WIPE OUT 2097	DA 89,90
WIPER	DA 89,90
WWF IN YOUR HAND	DA 49,90
X2	DA 49,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA 89,90

PSX PLATINUM EDITION:
TO BLACK FIFA 98 96 ROAD RAGE
FOR SPEED, A MOVE 2, ALIEN TRILOGY RIDE
RACER, DESTRUCTION, TEKKEN
WIPEOUT COMBAT JE 49,90

PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL)	DA 299,00
ANALOG JOYSTICK SONY PSX	DA 119,90
ANTENNENKABEL SONY PSX	DA 49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	DA 79,90
GAMEBUSTER (ACTION REPLAY)	DA 79,90
INFRAROT JOYPADS (2 STÜCK)	DA 69,90
JOYPAD SONY PSX	DA 39,90
LINK KABEL SONY PSX	DA 49,90
MAD CATZ LENKRADE SONY PSX	DA 69,90
MEMORY CARD 1MB/120	DA 69,90
PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX	DA 89,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	DA 89,90
TASCHE + MEMORY CARD + JOYPAD	DA 89,90

NINTENDO64

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	DA 299,90
MEMORY CARD 1 MB N64	DA 69,90
JOYPAD NINTENDO	DA 59,90
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	DA 29,90
UNIVERSALADAPTER (USA/JAPAN)	E 49,90
HEXEN N64 (08/97)	DA 149,90
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	DA 159,90
KILLER INSTINCT GOLD N64*	DA 139,90
PILOTWINGS N64	KD 109,90
SUPER MARIO N64	KD 89,90
SUPER MARIO KART N64	KD 89,90
STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE	KD 119,90
TUROC N64	KD 139,90
TUROC N64 ENGL. PAL VERSION	E 139,90
WAVERACE N64	KD 89,90

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN

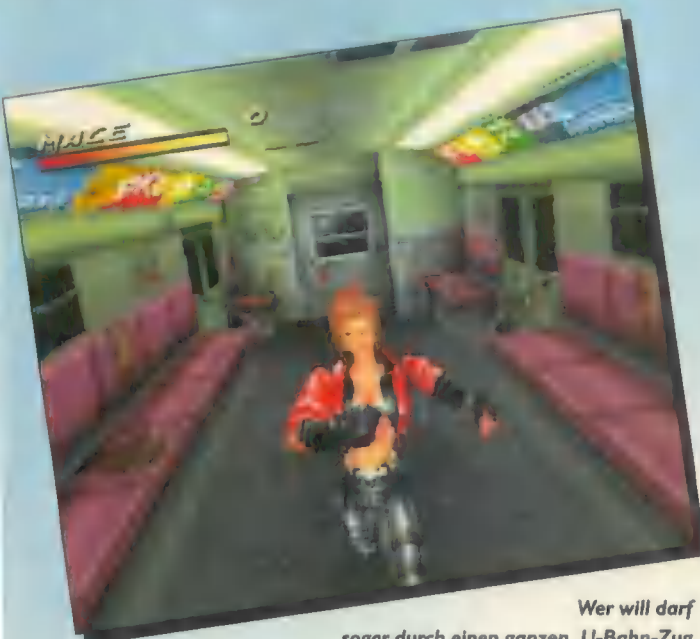
WIAL KATALOG 11/97

UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

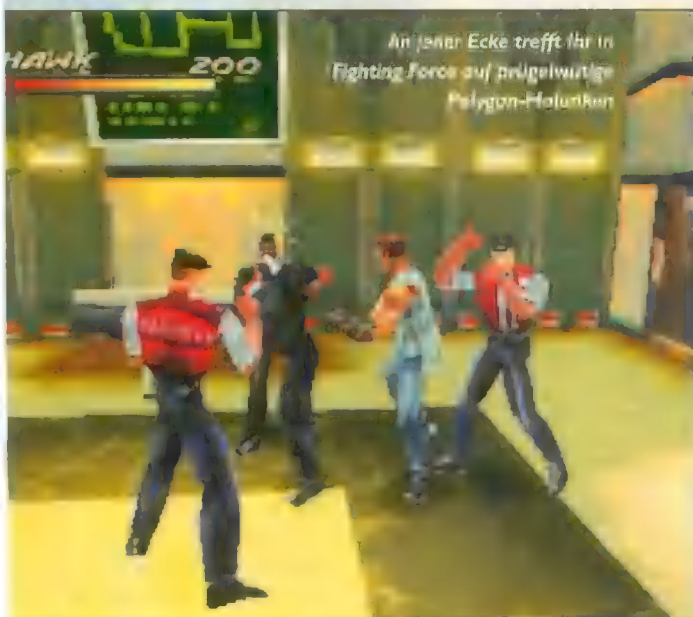
NAME _____
STRASSE _____
PLZ/ORT _____

Fighting FORCE

Frisch aus den Tomb Raider-Katakomben von Core Design ist eine neue Action-Perle für die Playstation in der VG-Redaktion eingetrudelt. In Fighting Force rüstet eine ganze Gangsterarmee zur größten Straßenschlacht aller Zeiten.



Wer will darf sogar durch einen ganzen U-Bahn-Zug rennen und der anrückenden Feindschar eins überbraten



In Fighting Force hat ein durchgeknallter Wissenschaftler, der auf den Namen »Dr. Dex Zeng« hört, mit einer tückischen Droge Millionen von Menschen unter seine Kontrolle gebracht. Sein erklärtes Ziel: Er will damit ganz still und heimlich die Befehlsgewalt an sich reißen, um der guten alten Mutter Erde einen wohlverdienten Weltuntergang zu bescheren. Diesem apokalyptischen Unterfangen könnt Ihr natürlich nicht tatenlos zusehen. Die Gesetzeshüter sind überlastet und fordern Unterstützung an. Eure Aufgabe besteht darin, Quacksalber »Zeng« aufzuspüren und für ein und alle Mal zu vernichten. Um seinen gesandten Gangsterschergen der Unterwelt Saures zu geben, wählt Ihr zu Beginn einen Wunschcharakter aus. Hier warten jeweils zwei muskelbe- packte Jungs und kurvenrei-

che Mädels auf Euch. Ihr übernehmt nun die Rolle von einem der vier Hauptdarsteller. Mit ausgefeilten Kampftechniken und Spezialwaffen zieht die Mannschaft in den erbarmungslosen Straßenkrieg. Mit brachialer Martial Arts-Gewalt räumt Ihr alleine oder zu zweit Terroristen, Gangsterbosse und andere Widersacher aus dem Weg. Das Gameplay basiert unverkennbar auf dem klassischen Final Fight-Prinzip, mit dem feinen Unterschied, daß die komplette Umgebung und Gegnerschar in allerfeinster Texture-Polygon-Technik dargestellt wird. In der ersten Stage tauchen finstere Visagen in schwarzen Anzügen auf, die mit ihren Fäusten einige fiese Tricks auf Lager haben. Im zweiten Abschnitt müßt Ihr Euch im Aufzug herumschlagen. Habt Ihr dort alle Übeltäter geschafft, findet Ihr Euch in einem modernen Bürostockwerk wieder. Hier legen sich zwei sexy Girls im »Lackleder-Look« mit dem amtierenden Meister des Straßenkampfes an. Im vierten Szenario wartet ein Psychokiller mit fiesen Angriffsmethoden auf Euch, der zu allem Übel noch seinen bissigen Kampfhund auf unseren Weltretter hetzt. Falls Ihr bis dahin noch nicht ins Gras gebissen habt, nehmen korrupte Security-Leute die Fährte auf, die mit ihren Elektro-



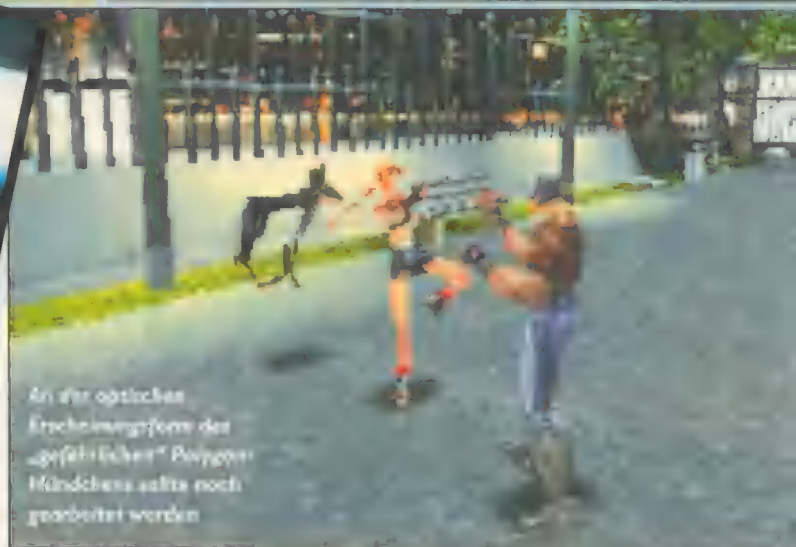
Zwei leichtbekleidete Underground-Girls nehmen unseren Helden von beiden Seiten in die Zange



Ein konstanter Fuß-Schlepper und dem Bösewicht zieht es das Gauner-Bulke weg



Mit bestimmten Joypad-Kombinationen lassen sich auch einige Magic-Specials vollführen



An der optischen Erscheinungsform des „gefährlichen“ Polygons Mähdchens sollte noch gearbeitet werden

Schlagstöcken unserem Helden ganz schön zu schaffen machen. Finstere Raufbolde mit übelgelaunten Verbrechervisagen und viele andere »nette« Leute tummeln sich in den späteren Schauplätzen. Mit den prügelspielüblichen Sprüngen, Hieben und Tritten bietet Ihr auch hier den zahlreichen Angreifern Paroli, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Bis zu sieben Spezialattacken beherrscht jeder Hauptakteur im Schlaf. Geht beim Gerangel ein Waffenobjekt zu Boden, solltet Ihr schnell zugreifen und Euch damit verteidigen, so lange es geht. Neben Bonuspunkten, Zusatzenergie und Extra-Continues winken nützliche Schlagwaffen in Form von Äxten, Gummiknüppeln und Wurfmessern. Während der Kämpfe könnt Ihr Euch aber auch durchschlagender Kanonen wie Raketenwerfer, Pistolen oder großkalibrige MG's ergattern, mit denen sich die Gauner effektiver bearbeiten lassen. In Kombination mit dem Steuerkreuz und sechs Buttons wird gelaufen, gerannt und geschlagen, was die geübten Joypad-Finger hergeben. Die Level scrollen dabei nicht nur von links nach rechts, dank der atemberaubenden Echtzeit-Szenarie dürft Ihr Euch stufenlos in die Tiefe

begeben. Das echte Highlight von **Fighting Force** stellen neben der fehlerfreien Polygon-Optik das Echtzeit-Lightsourcing und die Transparenz-Effekte dar. Alle Kämpfersprites wurden mit zahlreichen Animationsphasen hervorragend in Szene gesetzt. Ein Energiebalken gibt Auskunft über Euren derzeitigen Gesundheitszustand, zusätzliche Anzeigen machen die Lebensenergie der anrückenden Feinde kenntlich. Ein Bösewicht geht erst dann K.O., wenn dessen Lebensanzeige auf den Nullpunkt rutscht. Natürlich kann Euch das gleiche Malheur passieren. Glücklicherweise findet Ihr unterwegs Erste Hilfe-Packungen, die Eurem Helden wieder auf die Beine helfen. Die Kamera zoomt, je nachdem, welche Laufrichtung Ihr einschlagt, automatisch »in« oder »aus« dem Geschehen. Die Bandbreite reicht von einer Nahaufnahme bis hin zum großzügigen Panoramaüberblick. Wer will, darf sogar mit einem Kumpel zusammen durch die Kampfarenen ziehen und kämpft um das nackte Überleben bzw. Weiterkommen. Als zusätzliche Option steht noch ein Arenamodus zur Auswahl, in dem Ihr Euch nach traditioneller Beat'em-Up-Manier, mit einem Mitspieler messen dürft.

ws



Auf geht's zum fröhlichen Bummel: Ramba-Lamba in der U-Bahn-Station

INFO

System: PlayStation
Name: Fighting Force
Genre: Action-Spiel
Hersteller: Core Design
Geplanter Erscheinungstermin:

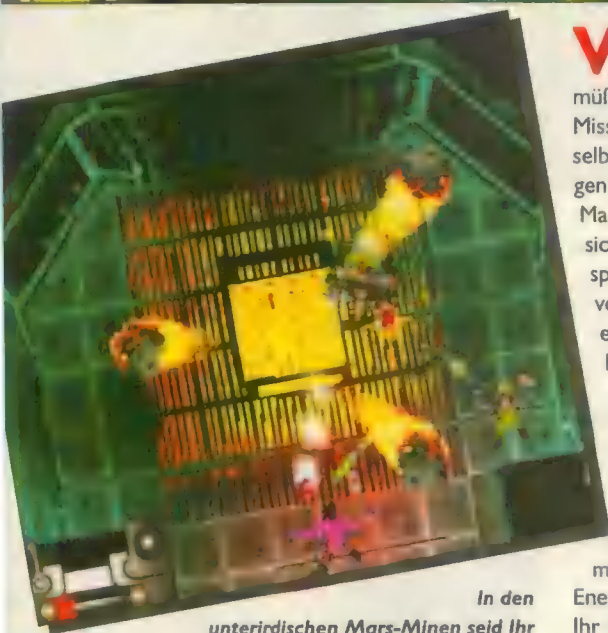
Oktober 1997

Machine HUNTER

Wer ein großer Fan von Gremlins Indiziertem Splatter-Duo (laden... nachladen!) war, der wird seine helle Freude an Eidos' neuer Kreation haben



Phantastische Lichteffekte gibt's in vielen Variationen zu bestaunen



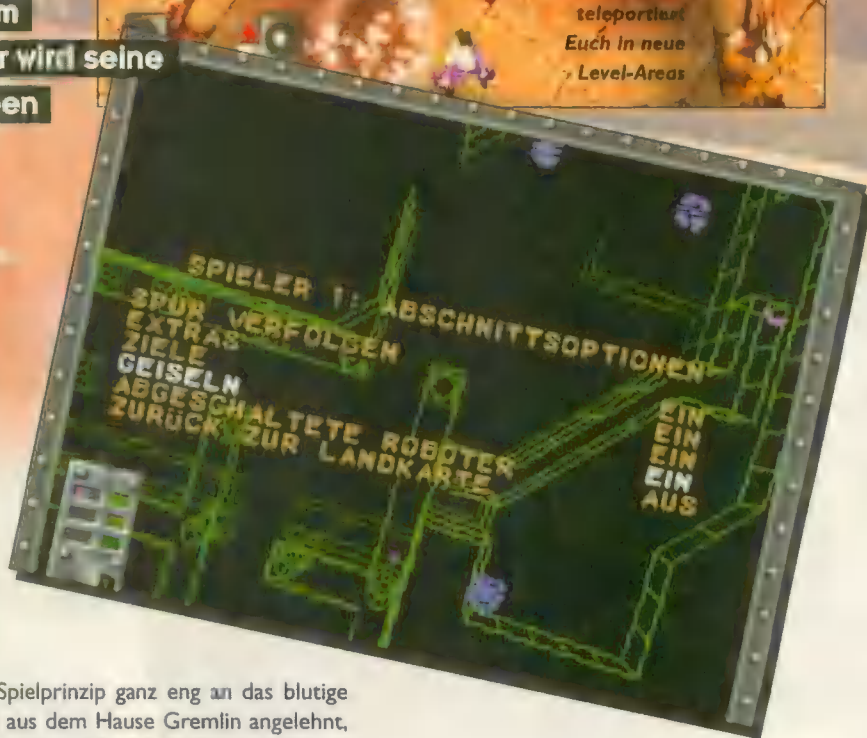
In den unterirdischen Mars-Minen seid ihr selbst vor Meteoriten nicht sicher



Die Panzerwerfer-Cyborgs helfen euch hiermit ein und das Strafen ist zu langsam



Der blaue Energiekristall teleportiert euch in neue Level-Areas



Vom Spielprinzip ganz eng an das blutige Duo aus dem Hause Gremlin angelehnt, müßt ihr auch in **Machine Hunter** diverse Missionen erfüllen, die von der einfachen Geiselfreieung bis zur Sabotage von Minenanlagen und unterirdischen Hochöfen auf dem Mars reichen und Euch in einem kurzen Mission-Briefing verknickert werden. Die Perspektive wurde wie bei den Vorbildern direkt von oben gewählt, wobei ihr die Kamera entweder starr oder rotierend einstellen könnt. Geballert wird mit den vier Action-Buttons in alle Richtungen, und das Ziel Eures Blei- bzw. Laseraustoßes sind Androiden und Kampfroborer aus neun verschiedenen Gattungen, die mit allen Waffen gewaschen sind: Zwillingsgeschütze, Raketenwerfer, Laser und Streuschüsse mit immenser Reichweite lassen da Euren Energievorrat schnell zur Neige gehen. Solltet ihr dann nicht schleunigst Nachschub finden, werdet ihr in Fünf-Sekunden-Abständen mit einem quälenden, blechnernen 'Energienmangel'-Soundsample traktiert. Das ganze Spiel inklusive der Sprache wurde übrigens eingedeutscht, sehr lobenswert. Sollten bei der dreidimensionalen Architektur der Level langsam Orientierungsprobleme auftreten, konsultiert ihr die hübsche 3D-Drahtgitter-Karte, in der alle Geiseln, Extras, Energiequellen und Zielorte einzeln ein- und ausblendbar sind, das Ganze ist aber jedesmal mit einigen Sekunden

den Ladezeit verknüpft. Grafisch hat man Grandioses geleistet, denn die wunderschönen Lichteffekte, die die verschiedenen Waffengattungen begleiten, sorgen immer wieder für ein Zungenschnalzen beim Spieler. Am Gameplay müßte hingegen noch ein bißchen gefeilt werden, denn wie man gegen Robbies mit Multi-Lenkraketen oder pausenlos feuernem Doppel-MG, die genauso schnell sind wie ihr und Euch zudem verfolgen, bestehen soll, ist mir noch ein Rätsel, zumal das Strafing noch zu langsam von der Hand geht. Auch eines meiner Lieblingsspielkonzepte hat man schon integriert: Erst den Tester eine Stunde lang den Level nach Geiseln und Goodies absuchen lassen und ihn dann per Zeitbombe mit aussichtslosem Zeitlimit zu Sternenstaub zerbomben, da die Rückroute nie und nimmer auf Anhieb zu schaffen ist. Scheint so, als ob vor allem Hartgesottene viel Spaß an **Machine Hunter** haben werden.

rk

INFO

System: Playstation
Name: Machine Hunter
Genre: Action
Hersteller: Eurocom Software/Eidos
Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

OVER board

Totenkopfflagge hissen und Segel setzen.

Piratenfreundel Psygnosis bläst zur Hatz auf Gold

und Juwelen auf allen sieben Weltmeeren



Wird Euer Schiffchen in Brand geschossen, muß schleunigst ein Wasserfall her!

Bei der Konfrontation mit dem Riesenlobster benutzt Wasserbomben: Dann klappt's auch mit dem Versenken

Wer von Euch erinnert sich noch an das Kultspiel **Pirates** auf dem C(ommodore) 64? Dort tuckerte man mit seiner Dreimasterflotte durch karibische Gefilde, heizte gegnerischen Galeeren mit Breitseiten mächtig ein, suchte Schätze und versuchte seinen Auftrag zu erfüllen. Psygnosis nahm dieses Thema in **Overboard** nun wieder auf, verzichtete aber auf den Adventure-Part des beliebten Vorbilds, so daß ein reines Actionspiel dabei herauskam. In fünf Welten mit je vier Levels (u.a. Karibik oder ein Spuk-Szenario bei Nacht) segelt Ihr mit einem putzigen Schiffchen in einer Draufsicht-Perspektive in einem festen Areal umher und versucht den Ausgang zu finden. Dabei kommen Euch u.a. Flammenbarrieren, fiese Kriegsschiffe, eine Art Minenfisch, Vögel, die Bomben werfen, und Festungen vor Städten in die Quere, denen Ihr per Kanonenkugel, Luftbombe, Feuerschwall und fünf weiteren Waffenarten einheizen solltet. Als besonders hinterhältig stellen sich die mit Flammenwerfern ausgestatteten feindlichen Windjammer heraus: Einmal in Brand geschossen, eiert Ihr hilflos in der Gegend herum und müßt verzweifelt nach einem Wasserfall suchen, um die versengten Segel zu löschen (cooler Gag!), während laufend Crewmitglieder über Bord springen. Mit Hil-

fe der im nassen Element verstreuten Flaschenpost enthüllen sich dunkle Flecken auf Eurer Landkarte, und Ihr könnt bis dato unerforschtes Terrain betreten. Auch an Geheimräume (besser '-meere'), die netterweise allesamt auf der Karte zu errahnen sind, haben die Entwickler gedacht. In späteren Levels mutiert Euer schwimmender Untersatz sogar zum fliegenden Holländer, und Ihr dürft für eine begrenzte Zeit über den Dingen schweben, was besonders bei rotierenden Feuerfestungen vor Städten sehr nützlich ist. Könnt Ihr eine Stadt einnehmen und die Piratenflagge hissen, dient diese fortan als Rücksetzpunkt. Neben dem Erreichen des Ziels besteht Eure Aufgabe u.a. darin, möglichst alle Schatzkisten, deren Anzahl vorgegeben ist und die oft sehr gut versteckt sind. Nach erfolgreichem Beutezug steht dann bei jedem vierten Segeltörn eine Schlacht mit einem mächtigen Seeungeheuer oder einer Superfestung bevor. **Overboard** macht schon kurz nach dem Anspielen mächtig Spaß und stellt auf jeden Fall einen Kandidaten für eine Spielspaßwertung in oberen Regionen dar. rk



Selbst Fliegen ist in späteren Levels kein Problem mehr: Es lebe die Technik im 17. Jhl

INFO

System: _____ Playstation
Import-Muster: _____ Overboard
Genre: _____ Action
Hersteller: _____ Psygnosis
Geplanter PAL-Erscheinungstermin:

Herbst 1997



NHL BREAKAWAY 98

Da Acclaim dick in den roten Zahlen steckt und 1997 nur Turok fette Gewinne eingefahren hat, mußte ein neues Betätigungsfeld her. Welch grandiose Idee!

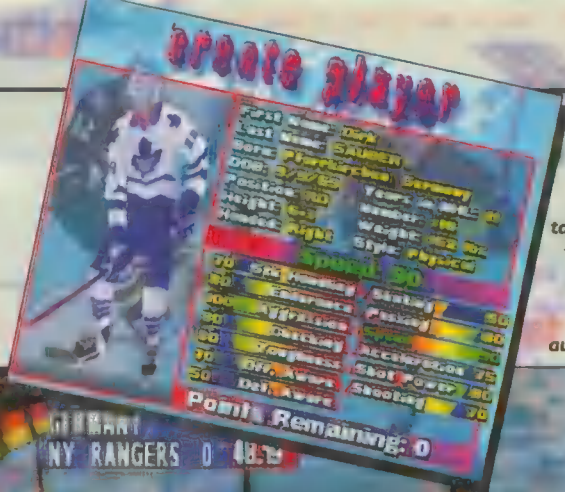


Wer hätte das nur für möglich gehalten? Nach den ersten sportlichen Gehversuchen mit NFL QBC gleich so ein großer Wurf! NHL Breakaway sieht nicht nur fantastisch gut aus und spielt sich wunderbar, es bietet vermutlich auch sämtliche Features, Statistiken, etc. die irgendwo auf dieser Welt einmal in einem Eishockeyspiel integriert oder nur angedacht wurden. Wenn Ihr Spieler selbst kreiert und danach in eine Mannschaft setzt, tragen diese im Spiel tatsächlich ein Trikot mit der Nummer und dem Namen, den Ihr zuvor bestimmt habt; sogar die Größenverhältnisse stimmen. Die Investition in ein eigenes Motion Capture Studio (siehe auch unser Bericht dazu in VG 5/95) hat sich auch hier wieder voll bezahlt gemacht, wenn man die flüssigen Animationen betrachtet. Durch die offizielle NHL und NHLPA-Lizenz erwerbt Ihr mit der CD gleichzeitig eine Art Eishockey-Almanach, inklusive der kompletten Statistiken für die Saison 1996-97. Selbst internationale, bzw. historische All-Star-Teams können ausgewählt werden. Aber das ist noch lange nicht alles. Habt Ihr Euch durch sämtliche

Grafisch und akkustisch macht Breakaway schon jetzt enorm viel her. Sony, Virgin und EA Sports haben bald nichts mehr zu lachen.

Menüs bis zur Eisarena durchgekämpft, werdet Ihr mit zusätzlichen guten Ideen überrascht. Wer schon immer das Problem hatte, bei Eishockey-Sims der schnelleren Art dem Puck nicht immer folgen zu können, der kann hier auch einen Schweiß für die Hartgummscheibe aktivieren, bzw. oder einem Neon-farbenen Puck nachhelfen. Wer NHL Faceoff besitzt und sich mit dem dortigen „Icon Passing“ angefreundet hat, braucht sich bei Acclaim nicht umzustellen. Per Druck auf L2 (beim SAT ist es nur L) in Kombination mit einer anderen Joypadtaste könnt Ihr gezielt ein bestimmtes Teammitglied anspielen. Wem das zu kompliziert ist, der paßt einfach wie gewohnt demjenigen zu, den die CPU als am günstigsten stehend errechnet hat. Ihr könnt hier jederzeit jeden Spieler steuern, auch diejenigen, die gerade nicht in Puck-Besitz sind.

Die Schußstärke kann individuell, wie bei den neueren Fußballspielen geregelt werden. Je länger Ihr den Schußknopf drückt, desto stärker der Schuß. Optional wird auch nach jedem Schuß noch dessen Geschwindigkeit eingeblendet. Es erscheint wie ein kleines Wunder, daß die Grafik-Engine bei der hier gezeigten Detailfülle nie ins Stottern gerät. Ach ja, eine Managerfunktion gibt's ja auch noch... ds



Selbstkreierte Spieler tragen tatsächlich auch Trikots mit den Namen, die Ihr Euch für sie ausgedacht habt



INFO

System: PlayStation/ Saturn
Name: NHL Breakaway 98
Genre: Eishockey
Hersteller: Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:

September 1997

Motoracer

Wer bei 280 Sachen einen Wheelie versucht, ist entweder komplett durchgedreht oder spielt gerade Motoracer.



Die Cockpit-Perspektive im Crossrennen ist nichts für schwache Mägen

Echte Biker sind ein seltsames Volk, Wind und Regen machen ihnen nichts aus, Airbags und Knautschzonen interessieren sie nicht, am Wochenende trifft man sie regelmäßig an mystischen Orten wie dem Kesselberg. Interessanterweise wird die Gruppe der Motorradfahrer in Deutschland ständig größer, Jahr für Jahr vermelden die Hersteller neue Absatzrekorde. Bei Konsolen-Umsetzungen sieht die Sache nicht ganz so toll aus, **Road Rash** kam schon Anfang 96 raus, und Segas **Manx TT** war nicht der große Knaller. Da ist EAs **Motoracer** ein echtes Licht am Firmament, zumal neben den Straßenbikern auch gleich die Querfeldein-Spezialisten berücksichtigt werden. Jeweils drei Straßen- und Crosskurse stehen zur Auswahl, dazu kommt eine Bonusstrecke. Pro Spielmodus warten acht unterschiedliche Motorräder in der Garage, die sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Fahrverhalten und Bodenhaftung unterscheiden. Bei dem Wort Automatik-Schaltung dreht sich den meisten Easy Ridern der Magen um, im Hinblick auf den Spielspaß erweist sich



Mit 275 Sachen durch den Tunnel, Schumacher ist auch nicht schneller

diese Option aber als recht nützlich, denn vor allem Neulinge werden vollauf damit beschäftigt sein, die Maschine auf der Straße zu halten. Mit einem Toppspeed von über 280 km/h und sehr schneller Grafik stellt **Motoracer** höchste Anforderungen an Eure Steuerkünste, im Motocross-Mode verlangt vor allem das kurvige und rutschige Terrain (Schnee, Eis, Matsch) viel Fahrgefühl. Die vielversprechende Zweispieler-Option per Linkkabel konnten wir bei unserer Vorversion leider noch nicht testen, dafür haben uns die kernigen Motorengeräusche restlos begeistert. Endlich mal ein Rennspiel mit absolut realistischem Sound. Ende September, wenn die meisten Bikes für den Winter eingemottet werden, soll **Motoracer** in den Läden stehen.



Die Zweispieler-Mode funktioniert nur mit Linkkabel



Die Schräglage läßt sich mit dem Joypad exakt bestimmen



Unter 240 km/h fällt die Tachonadel nur sehr selten

INFO

System: PlayStation
Name: Motoracer
Genre: Motorrad-Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Geplanter Erscheinungstermin:
Ende September



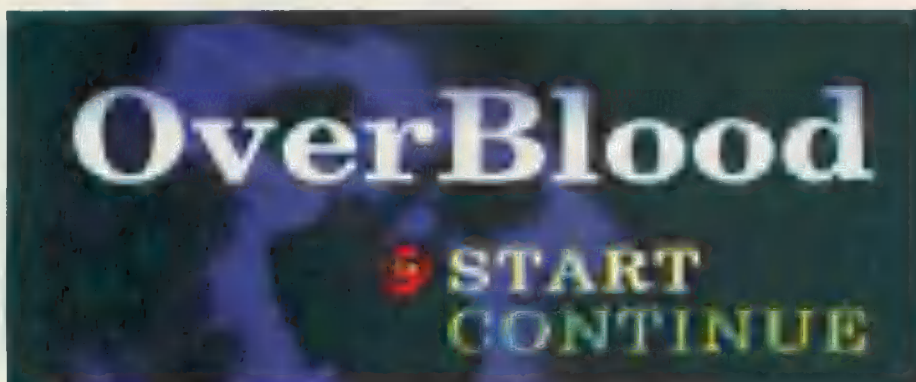
Habe ich vor einem Jahr im Vorspann noch über das zu dieser Zeit übliche Loch gewettert, geben sich 97 fast nur hochkarätigste Tips die Klinke in die Hand, so daß ich sie gar nicht alle unterzubringen vermag. Freut Euch also schon mal aufs nächste Heft, da geht's dann genauso munter weiter. Tschö



Ihr müßt versuchen, den Wissenschaftskomplex zu verlassen, in dem Ihr zu Beginn des Spiels ohne jegliche Erinnerung aufwacht. R2-D2-Verschnitt Pipó hilft Euch dabei.

DES RÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...



SONY PLAYSTATION

Overblood

Damir Milas aus Stuttgart hat die nachfolgende "So-knapp-wie-möglich-so-ausführlich-wie-nötig"-Lösung erstellt. So sollte eigentlich für jeden halbwegs geübten Spieler ein flotten Durchmarsch nichts mehr im Wege stehen...

- 1) Das Notstromaggregat unter dem Warnschild aktivieren.
- 2) In den Lagerraum gehen. Jacke, Voice Recorder und Memory Chip mitnehmen. Memory Chip in den Roboter stecken.
- 3) Mit Pipó den Computer aktivieren.
- 4) Rausgehen und mit Pipó die Lücke untersuchen. Man findet die silberne Key Card.
- 5) Die Tür links führt zu einer anderen Tür mit Paßwortsystem. Die Tür rechts führt zu einem zerstörten Raum. Die mittlere führt zum Fahrstuhl.
- 6) Den Fahrstuhl aktivieren und die auftauchende Leiche untersuchen. Man bekommt ein "Memo" mit verschiedenen Paßwörtern.
- 7) Das entsprechende Paßwort (61891) bei der Tür mit Paßwortsystem benützen.
- 8) Nun in den Lagerraum gehen (rechte Tür), sich den Weg zum Power-System frei schieben und ihn mit Pipó benützen. Danach die silberne

Key Card mit dem Schloß einsetzen und das Laser-Knife nehmen.

- 9) Im Wohnraum Statue beiseite schieben und Anti-Gravity-Modul mitnehmen, das man benutzt, um über den Graben zu kommen.
- 10) Im Computerraum alle Geräte verwenden und mit ihrer Hilfe die Türen aktivieren.
- 11) Zur Tür neben dem Lagerraum gehen. Man kommt zu einem Korridor. Das Gitter mit dem Laser-Knife aufschneiden. Hier mit Pipó reingehen und das Gerät benützen.
- 12) Nun zum zerstörten Raum gehen und Anti-Gravity Modul einsetzen, um die Tür zu erreichen. Das Modul bei der Tür benützen. Jetzt mit Pipó den linken und den rechten Hebel runterdrücken.
- 13) Sobald die Brücke anfängt einzustürzen, schnell zu Pipó rennen.
- 14) Im darauffolgenden Raum zum Computer springen und ihn benützen. Danach zum Fahrstuhl gehen.
- 15) Beim Korridor mit Pipó den Knopf drücken und - nachdem man selber hinausgegangen ist - mit Pipó schnell hinterherrennen.
- 16) Rechte Tür nehmen. Den Hahn auf keinen Fall drehen. Nach dem Kampf Memory Chip von Pipó nehmen.
- 17) Nun zurück und linke Tür zum Lagerraum

betreten. Dort angekommen in den Schacht klettern.

18) Im darauffolgenden Raum das Monster erledigen, Thermostat und Silver Key mitnehmen und die Frau ansprechen.

19) Zurück zum Lagerraum. Dort alles untersuchen. Dabei findet man einen Oil Canister und Emerg. Spray. Silver Key am Kasten benützen und Sample Case mitnehmen. Oil Canister am hochgefahrenen Fahrstuhl einsetzen.

20) Beim Riß in der Mauer zuerst Thermostat, dann Sample Case verwenden und schnell wegrennen.

21) Sobald die Schwebbahn losfährt, ducken. In der Bahn Gun und Red Key Card mitnehmen.

22) Weitergehen, bis man zu einem Desinfizierungs-Zimmer kommt. Hier wird man von Milly getrennt. Zurück zum Computerraum und in den Schacht klettern.

23) Sobald man zu einem abgeschlossenen Gang kommt, mit Milly zum Computer und die Gänge öffnen.

24) Zuerst in den linken Gang. Dort geduckt zum Schalter kriechen und ihn aktivieren. Nun zurück und den anderen Gang nehmen.

25) Im Kontrollraum Virenkapsel mit Computer benützen.

26) Im botanischen Garten findet man an den Wänden Munition und einen roten Knopf, den man drücken muß, um den Brunnen zu leeren.

27) In der Kanalisation geduckt unter den Brettern gehen, den Hahn mit Öl beschmieren und daraufhin den Hahn drehen.

28) Sobald die Flutwelle kommt, schnell springen.

29) Im linken Raum (Kontrollraum) Tisch untersuchen und Clip mitnehmen; dann den Computer verwenden (auch mit Milly).

30) Beim Paßwortsystem Memo-Nummer benützen.

31) Über die Brücke springen (Trennung von Milly).

32) Alle Räume untersuchen. Im Zimmer mit dem Laptop findet man Iron Rods und eine



Stun Gun. In den anderen Zimmern Metal Grates, Munition und Emerg. Spray.

33) Bei der zerstörten Brücke Iron Rods und Metal Grates einsetzen.

34) Nun zum Zimmer, wo Ihr zuvor die Metal Grates gefunden habt und in das Loch hinein springen. In diesem unterirdischen Komplex gibt es zwei weitere Ausgänge und ein Gitter.

35) Zuerst zum nächstgelegenen Ausgang direkt gegenüber. Dort Stun Gun mit dem Kasten benützen und Burner mitnehmen.

36) Zum anderen Ausgang. Hier Compact Disc aus dem zerstörten Laptop nehmen.

37) Burner an der Stelle benützen, wo man Wasser hört (vor dem Kontrollraum). Direkt beim Wasser Yellow Key Card und Munition mitnehmen.

38) Nach einer interessanten Zwischensequenz befindet man sich im Labor. Dort Allen Wrench mitnehmen, womit sich das Gitter im unterirdischen Komplex öffnet.

39) Im Zimmer den Schrank ins Loch schieben, um die Tür zu erreichen.

40) Compact Disc in den Computer stecken.

41) Zur Tür gegenüber vom Computerraum gehen und betreten (jetzt ist sie offen).

42) Im Anzug ganz links ist Munition.

43) Weitergehen, bis Ihr zu einem Raum mit zwei Gleitern kommt. Nach dem Kampf nehmt Ihr aus dem rechten Gleiter eine Batterie, die Ihr beim Gleiter im vorigen Raum einsetzt.

Hin und wieder seid Ihr auch auf die anderen Charaktere angewiesen, die Ihr ebenfalls steuern könnt, indem Ihr Euch derer einfach mit der RI-Taste bemächtigt.



SONY PLAYSTATION

Agent Armstrong dt	89.90
Animal Fur Affaire	89.90
Dark Wings Panther	59.90
Imports nur über 688 a Barbel	
FOJ-Sound Kabel	59.90
Game Buster dt	89.90
Joyvads	ab 44.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Cards	ab 39.90
Ace Combat II jp	149.90
Agent Armstrong dt	89.90
Apocalypse dt	89.90
Broken Helix dt	99.90
Descent 2 dt	89.90
Gun (Predator)	79.90
Gun (Laserpointer)	149.90
Magic Gathering dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer dt	99.90
Rally Cross dt	89.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil Dir. Cut	89.90



Street Fighter dt	79.90
Street Fighter 3 x 16	149.90
Super King Pelt dt	89.90
Super Puzzle Fighter	74.90
Superstarsoccer Pro	99.90
Synthetic Wars dt	89.90
Tenkart	99.90
Time Crisis & Gen jp	177.00
Transport Tycoon dt	89.90
Trash It! dt	89.90
V-Rally dt	94.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4	89.90
Wild Arms us	109.90

SEGA SATURN

Dark Savior dt	89.90
Discworld 2 dt	89.90
Formula Karts dt	89.90
Hexen dt	84.90
Marvel Superheroes	129.90
Resident Evil jp	109.90
Shining the holy Ark	89.90
Sonic Jam dt	84.90
Thunderforce 5 jp	

ARJAY

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

NINTENDO 64

Grundgerät dt	295.00
Adapter	59.90
Antennenkabel	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Joyvads	ab 59.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Cards	ab 39.90
Blast Corps dt	139.90

Hexen 64 dt (ab 18)	159.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	89.90
NBA-Hangtime dt	139.90
Superstarsoccer dt	149.90
Turak dt	ab 139.90
Wavezone dt	89.90
Wayne Gretzky dt	139.90

GUIDES

Amstrad Comics	29.90
Dark Kart	19.90
Game Kart	24.90
Game Master Guide	29.90

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

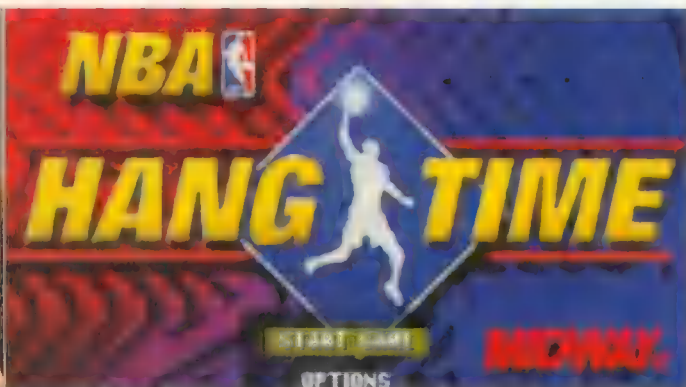
ARJAY GAMES

Postplatz 2 - 50668 Köln
 Fon: 0221-121067
 Fax: 0221-121067

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN
 Fon: 0221-121067
 Ladungsbereich: 12.00 bis 18.00 Uhr





Wat nu? Auch unser Held Laz ist von der tödlichen Krankheit befallen!

Ob wir bei der Vielzahl an möglichen Zahlen-/Buchstabenkombinationen alle erwisch haben, ist fraglich. Wer kennt noch mehr Spieler-Codes?



Diese Statue müßt Ihr von der richtigen Seite her angehen, sonst werdet Ihr von ihr geplättet und könnt von vorne beginnen...

44) Nach einer aufregenden Fahrt folgt nach kurzer Zeit wieder ein Kampf.

45) Weitergehen, bis man zu einem Korridor mit zwei Robotern kommt. Dort den linken Raum betreten, wo bei den Leichen eine ID-Card und Munition zu finden sind. Die ID-Card den Robotern zeigen und vor dem Betreten des Zimmers unbedingt speichern!

46) Nach gewonnenem Kampf, Memory Chip mit dem Computer benutzen.

47) Es folgt ein erneuter Kampf. Sobald man ihn gewinnt, steht das Monster wieder auf. Nun das Monster zur Turbine locken und daraufhin den Abspann genießen.

Allgemeine Tips:

Oft speichern, besonders vor dem finalen Endkampf.

Man sollte auf alle Fälle die ganze Munition für diesen letzten Fight sparen; die Monster lassen sich auch mit Fäusten ohne Schwierigkeiten erledigen (im Gegensatz zum letzten Gegner).

FLINKE FINGER

Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Dottore seines Vertrauens.

NINTENDO 64

NBA Hangtime

Peter Steinmann aus Raas und Bernd Schwertfeger aus Heilbronn haben uns mit allerlei nützlichen Zahlen- und Buchstabenkolonnen überschüttet, aus denen wir die folgende (und hoffentlich inzwischen gänzlich komplette) Übersicht erstellt haben. Um zweimal denselben Spieler in Eurem Team aufzustellen, müßt Ihr nur deren Nachnamen, bzw. bei längeren Nachnamen eine Kurzform davon und als PIN-Code viermal die Null eingeben. Die geheimen Spieler im Anschluß - meist irgendwelche Berühmtheiten aus der Spielebranche - haben dafür jeweils verschiedene PIN-Nummern.

Doppelte Spieler (0000 als PIN):

AHRDWHY	(Penny Hardaway)
CLIFFR	(Cliff Robinson)
DAVIDR	(David Robinson)
DREAM	(Hakeem Olajuwon)
ELLIOT	(Sean Elliot)
EWING	(Patrick Ewing)
GLENNR	(Glenn Robinson)
GHILL	(Grant Hill)
HGRANT	(Horace Grant)
JOHNSN	(Larry Johnson)
KEMP	(Shawn Kemp)
KIDD	(Jason Kidd)

MALONE	(Karl Malone)
MILLER	(Reggie Miller)
MOTUMB	(Dikembe Mutumbo)
MOURNG	(Alonzo Mourning)
MURSAN	(Gheorghe Muresan)
PIPPEN	(Scottie Pippen)
RODMAN	(Dennis Rodman)
RICE	(Glen Rice)
SMITS	(Rik Smits)
STACKH	(Jerry Stackhouse)
STARKS	(John Starks)
WEBB	(Spud Webb)
WEBBER	(Chris Webber)

Geheime Spieler:

AMRICH	(Dan Amrich) - 2020
BARDO	(Bardo) - 6000
CARLOS	(Carlos Pesina) - 1010
DANIEL	(Daniel Thompson) - 0604
DANR	(Dan Roan) - 0000
DIVITA	(Sal Divita) - 0201
EDDIE	(Eddie Ferrier) - 6213
EUGENE	(Geer) - 6767
JAMIE	(Jamie Rivett) - 1000
JAPPLE	(Japple) - 6660
JC	(John Carlton) - 0000
JFER	(Jennifer Hedrick) - 0503
JONHEY	(Jon Hey) - 6000
KOMBAT	(Ed Boon) - 0004
MARTY	(Martinez) - 1010
MEDNIK	(Mednik) - 6000
MINIFE	(Minife) - 6000
MORRIS	(Air Morris) - 6000
MORTAL	(John Tobias) - 0004
MUNDAY	(Larry Munday) - 5432
MXV	(Vinikour) - 1014
NICK	(Nick Ehrlich) - 7000
NFUNK	(Neil Funk) - 0101
PATF	(Patrick Fitzgerald) - 2000
PERRY	(Matthew Perry) - 3500
QUIN	(Kevin Quinn) - 0330
ROOT	(John Root) - 6000
SHAWN	(Shawn Liptak) - 0123
SNO	(Sheridan Oursler) - 0103
TURMEL	(Mark Turmell) - 0322

Dann haben wir natürlich auch wieder einige »Tonight's-Matchup-Cheats« auf Lager, die, wie der Name schon besagt, kurz vor



Anpfiff des Spiels, während der Ansager die beiden Teams ankündigt, im "Tonight's Matchup-Screen" eben, aktiviert werden. Mit der Turbo-Taste verändert Ihr in diesem Screen immer die erste Stelle der Dreier-Zahlenkette, mit der Schuß-Taste die zweite Stelle und mit dem Paß-Knopf die dritte Stelle. Spielt Ihr zu zweit, müssen beide Spieler den gewünschten Code eingeben.

Was Ourseler im richtigen Leben treibt, konnten wir bisher nicht in Erfahrung bringen. Der Hut ist auf alle Fälle auch so ziemlich daneben!

- 025 - Mini-Spieler
- 048 - Keine Musik
- 111 - Tournament Mode
- 120 - Schnelleres Passen
- 273 - „Turbo“-Turbo
- 284 - Schneller rennen
- 390 - Ohne Foulen
- 461 - Unendlich Turbo-Energie
- 552 - Noch schneller rennen
- 616 - Bessere Blocks
- 709 - Bessere Steals
- 802 - Volle Schußkraft
- 937 - Goal Tending erlaubt

Bei den restlichen Tonight's-Matchup-Codes müßt Ihr, während Ihr mit den Turbo-, Schuß- und Paßknöpfen die Zahlen verändert, zusätzlich noch den Analog-Stick in eine bestimmte Richtung drücken.

Big Heads - Drückt auf dem Stick nach oben und dabei gleichzeitig Turbo + Paß.

CPU Assistance Aus - Den Analog-Stick nach rechts drücken und dabei zweimal hintereinander die Paß-Taste betätigen.

Bunter Ball - Den Analog-Stick nach rechts drücken und dabei Schuß, Turbo, Paß aktivieren.

Auf einem Hochhaus spielen - Den Analog-Stick nach links und dabei zweimal kurz hintereinander Turbo drücken.

Shot Percentage Ein - Den Analog-Stick einmal im Kreis drehen (im Uhrzeigersinn, dabei oben anfangen).

34.95*

1 MB PSX
Memory Cards
15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun
6.97: sehr gut

USE
OR
LOSE

49.95*

1 MB H64
Memory Cards
7 Farben,
4 x mehr Speicher
als Standard!
Test Megafun
6.97: sehr gut

32 MB PSX
Memory Card
bis zu 480
Spielstände,
LCD-Display
Brandneu!

Die Mega Memory Card
32 MEG empfiehlt
sich dringend für
alle Viel-Spieler...
Next Level 8/97

109.95*

44.95*

Hyper Controller PSX
in 10 verschiedenen
Farben, mit TURBO
und SLOW MOTION
Test Megafun 6.97: gut

BLAZE

Funke Tuning für Ihre Konsolen erhältlich bei
HERTIE KARSTADT, all over
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.

Daniel - speed! GmbH - D - MAC Software - CH/VA



NBA-Business ■■ usual: Links im Bild setzt gerade einer der - fast schon obligatorischen - Wasserköpfe zum Dunk an, während Euch ein anderer Cheat diesen ungewöhnlichen Court auf dem Dach eines Hochhauses beschert (Bild oben).

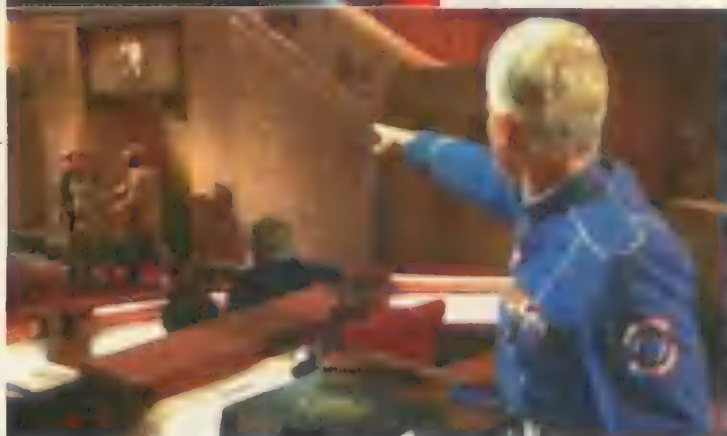
P.S.: Wenn der Computer Euch die Qual der Team-Auswahl abnehmen soll, müßt Ihr an dieser Stelle lediglich auf dem Stick nach oben und dabei Turbo drücken.

P.P.S.: Um Rodmans Haarfarbe selbst auszusuchen, drückt Ihr einfach bei der Team-, bzw. Spielerauswahl mehrmals den Paß-Knopf.

SEGA SATURN

Gun Griffon

Sven Meißner aus Vaterstetten hat auf zwei recht sinnvolle Cheats hingewiesen, die bisher von uns unveröffentlicht blieben. Für unendlich Munition muß man im Titelbild (das ist der mit "Press Start") nacheinander B, B, B, C, Start drücken. Unverwundbarkeit beschert dagegen diese Kombination (wird ebenfalls im Titelbild eingegeben): ←, →, B, C, C, Start.



SONY PLAYSTATION

Wing Commander IV

Jens Maiwurm aus Recklinghausen kann bereits wenige Wochen nach Erscheinen des lang ersehnten WC-Saga-Sequels mit einer ungemein praktischen Level- bzw. Szenen-Anwahl dienen. Drückt im Copyrightbildschirm, der nach dem Einschalten Eurer Konsole gleich nach dem „Piracy-Protect“-Bildschirm auftaucht, nacheinander ↑, ↓, ↓, ↑, R2. Ein paar Sekunden später müßt daraufhin ein völlig schwarzer Bildschirm erscheinen. Lediglich rechts oben in der Ecke steht in weißer Schrift **SCENE=1**. Mit den R1- und R2-Tasten verändert Ihr den Wert hinter dem Bindestrich und bestimmt so Euer Startlevel (mit X bestätigen). Wenn Ihr Euch in einem späteren Stadium des Spiels zuschalten möchtet, müßt Ihr allerdings vor Eingabe des Cheats bereits die entsprechende CD eingelegt haben. Da es Jens diesen Sommer besonders langweilig war, hat er nicht nur diesen Code geknaxt und rübergefaxt, sondern gleich noch eine Kombination angeliefert: Drückt während des Kampfes L1+L2+□, um alle Schiffe gleichzeitig auszulöschen. Der Nachteil ist allerdings, daß dabei auch alle verbündeten Schiffe zerstört werden.

Praktisch, so eine Levelanwahl! So könnt Ihr Euch z.B. ohne Probleme jederzeit direkt zum großen Showdown beamen und alle möglichen Verhaltensweisen ausprobieren.

SONY PLAYSTATION

Mechwarrior 2

In Ausgabe 6/97 ist uns leider beim Code für die Unverwundbarkeit ein kleines Mißhap passiert: Richtig muß es **##X0/A><UZ** lauten. Sorry!

NINTENDO 64

Shadows of the Empire

Jan Wargalla aus Würselen hat uns als erster aufmerksamer Leser auf folgende „Umstiegsmöglichkeit“ hingewiesen: Mit Hilfe dieses Cheats könnt Ihr entweder einen AT-ST, Wampa oder Storm Trooper steuern. Wählt zuerst einen neuen Speicherplatz, und gebt als Namen »_Wampa_ _Stompak« ein. Beachtet das Leerzeichen am Anfang, die zwei (!) Leerzeichen in der Mitte und die Groß-/Klein-Schreibweise! Wählt dann als Schwierigkeitsgrad MEDIUM (weil sonst der Wampa-Cheat nicht funktioniert), startet das Spiel und pausiert gleich wieder. Geht ins Optionsmenü und wählt als Controller-Einstellung TRADITIONAL.

AT-ST:

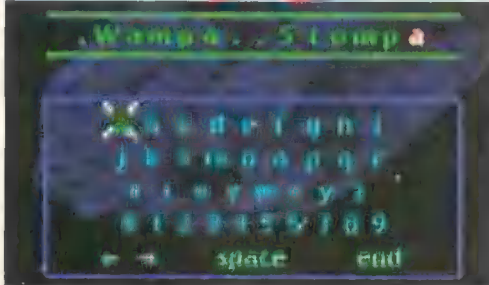
Sobald Ihr einen AT-ST in der zweiten Runde von „Kampf von Hoth“ seht, müßt Ihr gleichzeitig links auf dem Steuerkreuz + den rechten C-Knopf drücken und direkt danach oben auf dem Steuerkreuz. Benutzt danach noch einmal C-rechts, um die Perspektive zu wechseln, bis Ihr den AT-ST seht. Mit Hilfe des Steuerkreuzes könnt Ihr ihn dann steuern und mit oben feuern (was'n geiler Reim).

Wampa:

Gebt hier dieselbe Tastenkombination wie beim AT-ST ein, nur im Level „Flucht von der Echo Base“. Wieder lenkt Ihr ihn mit Hilfe des Steuerkreuzes und greift mit unten an.

Storm Trooper:

Dieser Cheat wird im selben Level wie der Wampa-Cheat eingegeben. Diesmal müßt Ihr



Schon mal im „Cockpit“ eines AT-ST gegessen? Nein?

Dann müßt Ihr unbedingt mal nebenstehendes Paßwort ausprobieren! Achtet bei der Eingabe unbedingt auf die eine Leerstelle zu Beginn und die zwei Leerstellen zwischen Wampa und Stompa.

rechts+C-rechts drücken, dann wieder oben. Die Steuerung funktioniert wie bei Wampa.

Hinweise:

- Während Ihr einen der drei Charaktere bewegt, könnt Ihr Dash immer noch mit Hilfe des Analog-Sticks steuern, auch wenn Ihr ihn nicht seht! Per Druck auf C-rechts dürft Ihr natürlich wieder wechseln.
- Sollte der Charakter, den Ihr gerade „benutzt“ sterben, dann wiederholt einfach den Cheat und schon habt Ihr einen neuen!
- Die drei „neuen“ Fortbewegungsmittel können nur laufen und angreifen. Sie sind nicht in der Lage, Türen zu öffnen, zu springen, etc.
- Es ist nur möglich immer einen Cheat auf einmal zu aktivieren

Patrick Fabri hat außerdem noch einen „Nachtragshaushalt“ zum „_Credits“-Paßwort aus der VG 6/97 eingereicht. Schaut Euch, wie beschrieben, die Credits mit selbigem Paßwort an und kehrt dann per Druck auf die Start-Taste wieder zum Titelbild zurück. Wenn Ihr dann auf dem Analog-Stick nach rechts-oben (↗) drückt, erwartet Euch noch ein Snapshot der Programmierertypen. Wer tatsächlich so verrückt ist, dieses Spiel auf der Stufe „Jedi“ zu spielen, der sollte als Namen wenigstens „Jabba“ eingeben (genau so schreiben, mit Leerstelle vorne, großem ‚j‘ und den Rest klein), da man nun in den Ego-Shooter-Leveln wenigstens mit der höchsten Schußstärke anfängt und dadurch die Gegner mit einem Schuß erledigt.

Kopier-schutz?

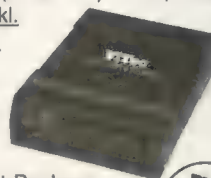
Er soll nur das erwerbsmäßige kopieren von Videocassetten verhindern. Denn Kopien für's Privat-Archiv sind erlaubt! Mit den Kopierschutz-Killern von ViTec knacken Sie alle bekannten Kopierschutzvarianten problemlos in einwandfreier Qualität!

der Pocket-Killer

ViTec 9000 = 158,-DM

Europ. Ausland = 201,25 DM,
Schweiz (o. MWST) = 175,- DM
Preise inkl.

Versand-
kosten



- Scart-Buchsen
- eingebautes Netzteil
- CODE-Anzeige
- Durchschleifbetrieb
- Update jederzeit möglich

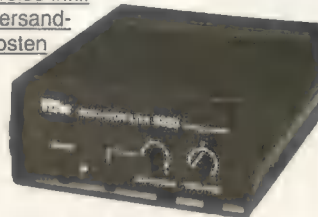
TEST
„sehr gut“
Computer-Bild
Heft 15/97

der Top-Killer

ViTec 9320 = 348,-DM

Europ. Ausland = 391,- DM,
Schweiz (o. MWST) = 340,- DM
Preise inkl.

Versand-
kosten



- Regler f. Bildschärfe + Kontrast
- Kopierverstärkung mit Cosinus-Entzerrer
- Scart-Buchsen
- eingebautes Netzteil
- neue Synchronimpulse

Test in Video 2/94:

„sehr empfehlenswert“

Alt gegen Neu

Sonderaktion bis 31.12.97
Wir nehmen Ihren alten
Kopierschutz-Killer
(auch defekt) mit bis zu

80,- DM in Zahlung.

Ihre Bestellung oder Ihren
Prospektwunsch (kostenlos)
bearbeiten wir prompt; rufen Sie an
oder schreiben Sie uns:

ViTec

ViTec Audio-Video GmbH
Büntefeldstr.25
30952 Ronnenberg-Empelde
Telefon 0511- 43 62 42
Fax 0511 - 262 14 03
eMail: vitycvideo@aol.com

CYBER GAMES

PC - CD-ROM

SONY PLAYSTATION

NINTENDO

ZUBEHÖR

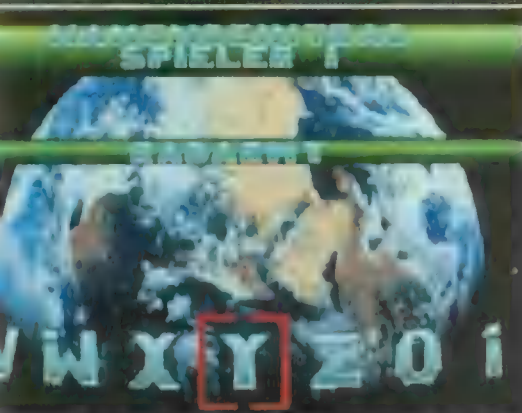
Bitte nur
Handbriefe nutzen

CYBER GAMES

Video & Computertechnik
Friesenstr. 62 - 36700 LEER
Telefon 0491/92806 12
Telefax 0491/92806 16



Jede Mission anwählen und noch viel mehr: So sieht das Cheat-Menü aus, wenn Ihr alles richtig gemacht habt.



Die Jungs von Radical Entertainment haben diese Ausgabe noch mehr Spuren hinterlassen. Bei NHL Powerplay gibt's auch 'ne Rad Army...

SONY PLAYSTATION SEGA SATURN

Independence Day

Patrick Fabri, Obertipser aus Spenge, hat nach einer Flut von Paßworteinsendungen und Teil-Cheats (MR_HAPPY, GO_POSTAL, GODZILLA, TOURIST, LIVE_FREE, FOX_ROX, DAB_DAB) endlich den erlösenden Master-Code für beide Versionen gefunden: **RADARMY**. Gebt bei beiden Systemen dieses Paßwort bei der Namenseingabe im Optionsmenü ein und kehrt dann ins Hauptmenü zurück. Playstation-Besitzer drücken hier noch schnell ←, →, □, ○, △, △, ↓, damit das Cheat-Menü erscheint. Saturn-User behelfen sich stattdessen mit ←, →, ↑, ↓, X, Z, Y. Wie gesagt, um ins Cheat-Menü zu gelangen, müssen zwei Arbeitsschritte ausgeführt werden: Erst das Zauberwort RADARMY eingeben und dann gleich wieder ins Hauptmenü zurück und dort schnell die entsprechende Kombination drücken. Daraufhin erscheint das Cheat-Menü mit Levelwahl, Unverwundbarkeit, etc. von selbst. Wollt Ihr die Teil-Codes ausprobieren, die nur einzelne Features des Cheat-Menüs aktivieren, dann geht genauso vor, wie eben beschrieben, nur mit den anderen Paßwörtern, die oben in Klammern stehen.

SONY PLAYSTATION

Rage Racer

Die beiden Tricks, die uns zu diesem neuen Namco-Flitzer in die Hände gefallen sind, bringen zwar nicht übermäßig viel, sollen aber auch nicht unerwähnt bleiben: Nachdem Ihr RACE START bestätigt habt, müssen die Knöpfe LI+RI+Select+Start zusammen gedrückt gehalten werden. Dann fahrt Ihr auf spiegelverkehrten Strecken. Wenn Ihr während der Pause △ gedrückt haltet und dabei LI, bzw. RI drückt, dann könnt Ihr den Rückspiegel ein- und wieder ausschalten.

SONY PLAYSTATION

Nanotek Warrior

Als Nachtrag zu den Cheats und Paßwörtern aus der letzten Ausgabe haben wir noch drei weitere aufgetan. Sie müssen auch wieder im Pausenmodus eingetippt werden.

Lichtgeschwindigkeit:

○, □, ○, □, △, △, △, X

Volle Schilde:

Select, ○, →, ↑, ↑, LI, LI, X

Fahrzeug anhalten:

△, ←, △, →, ↑, △, Start. Verläßt die Pause jetzt wieder und spielt weiter. Indem Ihr im Spiel △ drückt und festhältet, bringt Ihr Euren Gleiter dadurch zum Stillstand.

Kurz vor dem Anpfiff, wenn der Schiri den Puck noch in der Hand hält, müßt Ihr unsere Cheats eingeben. Das Wort ENTERED erscheint jeweils in der Mitte vom Bild als Bestätigung (s. unten)



NINTENDO 64

International Superstar Soccer 64

Wie zu erwarten, funktionieren die beiden Cheats der japanischen Version "J-League Perfect Striker" (siehe Video Games 5/97) auch bei unserer hiesigen Pal-Umsetzung. Um die Euro Stars A, Euro Stars B, Asian Stars, African Stars, All American Stars und World Stars anwählen zu können (in der japanischen Version waren nur drei Special Teams versteckt), müßt Ihr im Titelbild (wenn "Press Start" zu blinken anfängt) schnell ↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A drücken, dann Z gedrückt halten und dabei mit Start bestätigen. Dies muß allerdings sehr schnell vonstatten gehen, noch bevor das Titelbild wieder verschwindet. Für den Big Head Mode gebt Ihr, ebenfalls im Titelbild, folgende Kombination ein: C ↑, C ↑, C ↓, C ↓, C ←, C →, C ←, C →, B, A. Dann wieder Z gedrückt halten und mit Start bestätigen.

SONY PLAYSTATION

NHL '97

Gebt Ihr bei der Namenseingabe vor einem neuen Spiel **NETHOCKEY** ein, verwandeln sich sämtliche Spieler auf dem Platz in Eishockey-Tore. Drückt Ihr hingegen kurz vor dem Anpfiff eine der folgenden Kombinationen, dann lassen sich diverse Power-Ups aktivieren:

LI, L2, LI, RI, X (Spiel wird schneller)

LI, L2, LI, RI, LI (mehr Penalties)

LI, L2, LI, RI, RI (mehr Penalty Shots)

LI, L2, LI, RI, L2 (höhere Treffergenauigkeit)

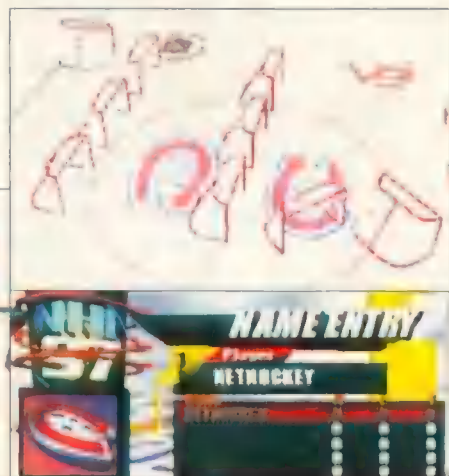
LI, L2, LI, RI, R2, (höhere Trefferquote)

LI, L2, LI, RI, □ (zusätzliche Perspektive beim Instant Replay)

L2, L2, LI+R2, RI, X (Kollisionsabfrage ausschalten)

L2, L2, LI+R2, RI, O (gastgebende Mannschaft ist generell etwas stärker)

L2, L2, LI+R2, RI, R2 (Drittel dauert nur 20 Sek.; Spiel muß allerdings nach der Eingabe abgebrochen und neu begonnen werden)



FIGHTERS MEGAMIX



Selbst nach
vielen, vielen
Stunden Spiel-
zeit erfährt
Otto-Normal-
prügelspieler
nie alle der
versteckten
Gags und
Optionen.
Wir klären
Euch auf!

SEGA SATURN

Fighters Megamix

Sven-Hendrik Hüske aus Löhne und Jörg Tittel aus B-Tervuren haben in den vergangenen Monaten eine nicht unbeträchtliche Zeitspanne mit AM2s Megamix verbracht und einige Besonderheiten aufgelistet, die z.T. auch erst nach extrem langer Spieldauer wirksam werden. Tatsächliche Cheats oder gar zusätzliche Kämpfer, abgesehen von den hinter den Fragezeichen versteckten, gibt es allerdings keine zu vermelden.

Zusatzoptionen:

- Um den Hyper-Mode zu aktivieren, gibt es zwei Wege: Entweder man spielt sämtliche Kurse durch, oder man siegt im Survival-Mode unter drei Minuten mindestens zweimal, unter sieben Minuten mindestens sechs mal oder insgesamt mindestens elf mal. Dann läßt sich dieser hübsche Menüpunkt aktivieren. Aber warum bloß? Das alte FV-Armourfall funktioniert nur bei Horner, und da ist es egal, ob der Hyper-Mode an oder aus ist!

- Für die „No-Damage“-Option müssen „nur“ 500 Fights gekämpft werden; wie viele man schon hat, kann unter „Bookkeep“ eingesehen werden.

- Für den Survival-Mode-Stage-Select (oh Mann, was für 'ne Wortschöpfung!) gilt das selbe wie für „No Damage“

- Eines der am besten gehüteten FMM-Geheimnisse ist das versteckte Kartenspiel à la „Nights“. Ihr müßt dazu ein ganz neues Spiel im Einspielermodus beginnen und Kurs A bis H durchspielen (Finger weg von I). Wählt dann den Trainingsmodus und führt hier mindestens 1200 Moves korrekt aus. Erst jetzt dürft Ihr im Einspielermodus weitermachen. Wählt nun Kurs I an und haltet dabei die L-Taste oben links am Pad gedrückt.



WIR ZIEHEN UM!

LADEN & VERSAND

OSNABRÜCK

Jetzt
auf
200qm

Ab Sa. 06.09.1997

Goethering 3

49074 Osnabrück

NEUE TELEFONNUMMER:

0541/ 33515-11

0541/ 33515-22

0541/ 33515-33

GAME PROFI

VIDEOSPIELE & MEHR!



X Erfstraße 34
41460 Neuss

X Tel. 02131 - 21313
Fax 02131 - 21921

Mo. - Fr. 12.00 - 18.30 H
Sa. 10.00 - 14.00 H

Nintendo 64

Nintendo 64 dt. Grundgerät 299,99DM
N64 us/jp/deutsche Umrüstung! 49,99DM
Adapter für Importspiele 59,99DM
Joypadverlängerung 2m 24,99DM
Spiele zB. Mario Kart ab 99,99DM

Scart-Umschalter

Der RGB-taugliche Umschalter für Video-
spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
4-fach Umschalter 159,99DM
7-fach Umschalter 249,99DM

Umbau, Tuning

N64 us/jp/deutsche Umrüstung! 49,99DM
Playstation dt.jp.us mit Chip 89,99DM
Saturn dt.jp.us 50/60Hz 99,99DM
Super NES dt.jp.us 50/60Hz 99,99DM
Sega SMD dt.jp.us 50/60Hz 75,75DM
Neo Geo, CD dt.jp.us 50/60Hz 99,99DM

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

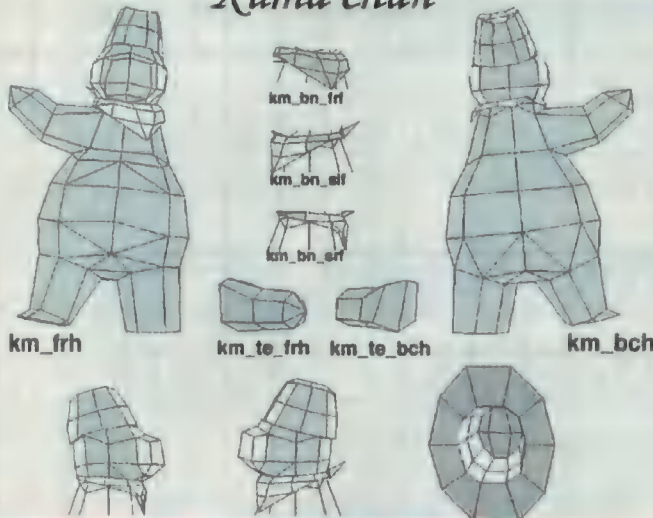
Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIRS

WOLF SOFT
HIER SIEHE S. 97 UND 98
(02622)83517
Anschlußkabel

NEU! Sony RGB **BESSER!!!** 39,99DM
N64 S-VHS Kabel+Hifi **Top!!!** 59,99DM
Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi 49,99DM
SNES RGB-Kabel + Hifi 49,99DM
Neo Geo, CD-Kabel Stereo 49,99DM
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 49,99DM
Hifi Adapter für RGB-Kabel 39,99DM
Jaguar RGB-Kabel+Hifi 39,99DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren
Monitor? Adapterkabel für fast alle Commodore
Philips Monitore u. a. Hersteller 49,99DM

Kuma chan



Nuttella oder Honig zum Frühstück?
In diesem Falle läuft's wohl auf dasselbe raus...

Seltsames in B.M.'s Stage:

In B.M.'s Stage gibt es zwei ganz nette Kuriositäten zu bewundern:

- Wenn man die Stage mit Pandachan (Kumachan mit Δ auswählen) betritt, ist der Boden doch irgendwie anders: Das Fighting-Vipers-Schlange-Logo wird durch eine neue, riesige Textur ersetzt, durch ein überdimensionales Pandagesicht.

- Haltet, während die Stage geladen wird, auf beiden Pads X gedrückt, dann seht ihr eine „Sega-Classics“ F-14 vorbeifliegen.

Fighter-Cheats & Tricks:

- Wenn man Kurs A geschäft hat, kann man, indem man nicht A oder C, sondern X oder Z drückt, das Schulmädchen Candy anwählen.

- Mit denselben Tasten wird aus Siba VFI-Siba, der Klotzkopf.

- Wählt man hingegen Kumachan mit Z aus, so wird aus ihm Pandachan.

- Für X-Mas-Bark benutzt man (Überraschung!) A+B+C.

- Mr. Meat (alias Neku) ist da schon etwas schwieriger. Ihr müßt zuerst einmal das Spiel bis zum Hauptoptionen-Screen laden. Dann drückt ihr auf Reset und wiederholt das ganze, bis im Bookkeep-Screen die Turn-On-Anzeige auf 30 oder mehr steht. Jetzt müßt nur noch Kumachan mit X auswählen, und die Fleischwerdung

Wenn man die FMM-CD in einen ganz normalen PC einlegt und die richtige Software besitzt, um die OMAKE-Datei auf der CD zu unpacken, gibt's als Belohnung sechs schicke Grafiken

von Big K wäre abgeschlossen.

- Um gegen die AM2-Palme zu kämpfen, muß man einfach Kurs I mit Fleischkeule Mr. Meat spielen. Der erste Computergegner ist nun nicht mehr Kumachan oder der Panda, sondern die AM2-Palme, welche allerdings die gleichen Moves besitzt, wie Kumachan, der Panda und der „Knochen“.

Music-Select im Training-Mode:

Ruft im Training einfach die Movelliste auf und drückt L oder R zum vor-, bzw. zurückspulen.

Moves:

Zu guter Letzt noch ein paar interessante Moves für einige der versteckten Charaktere:

Janet: Dank ihrer spielerischen Herkunft kann Janet einen Move, den ihr Vorbild Aoi nicht beherrscht: Mit \leftarrow , \rightarrow + Schlag + Kick benutzt sie ihre Magnum! Macht dies dreimal schnell hintereinander, dann hört ihr eine altbekannte Stimme „RELOAD“ sagen, und Janet folgt der Stimme aus dem Off aufs Wort.

Rent-a-Hero: Ground Smash: \downarrow \searrow \rightarrow + Schlag

Bean: Double-Bomb: \rightarrow \rightarrow + Schlag

Hornet: Leg-Smashing: (Nur mit Rüstung/ Karosserie) \rightarrow \rightarrow + Schlag

Shoulder-Tackle: (Nur ohne Rüstung/ Karosserie) \leftarrow \rightarrow \rightarrow + Schlag + Kick

P.S.: Jörg war übrigens noch so pffiffig, uns auf den Omake-Ordner (Omake, jap. = Zusatz) auf der CD hinzuweisen. Besitzt Ihr das passende Dekomprimierungsprogramm, dann erschliessen sich dem PC-Besitzer sechs geile Artworks, von denen wir die drei schönsten auf dieser Seite auch gleich vorstellen möchten.

SEGA SATURN

Bombberman

Robert Jäger aus Grub hat uns ein kleines Sortiment an Cheats für das zweite Sega-Bombberman im Bunde beschert. Alle Cheats müssen im Titelbild bei gedrückt gehaltenen L- und R-Tastern eingegeben werden, noch

während die Schriftzeile mit PRESS START BUTTON blinkt. Jede korrekte Eingabe wird mit einem Klingeln bestätigt.

Normal Mode:

Warp nach Welt 2: \searrow + B

Warp nach Welt 3: \nearrow + C

Warp nach Welt 4: \nearrow + X

Warp nach Welt 5: \uparrow + Y

Abspann anschauen: \downarrow + Z

Alle Items: \searrow + A

Battle Mode:

Der Cheat wird mit zwar auch mit der Kombination \nearrow + C aktiviert. Danach müßt Ihr dann jedoch Battle Mode wählen, und sobald die Meldung NOW LOADING erscheint, L+R gedrückt halten.

Nun stehen zwei neue Charaktere zur Auswahl. Manto verfügt von Anfang an über einen Handschuh, während Yuna mit 9 Rollschuhen durch die Gegend flitzt. Als ein weiteres Extra könnt Ihr ab jetzt auch den Schwierigkeitsgrad bis Stufe 4 erhöhen.

NINTENDO 64

Mario Kart 64

Henric Uherek aus Löhne hat uns richtigerweise darauf hingewiesen, daß für die langsamere Pal-Version von Nintendos Ultrahit nicht ganz so wahnsinnige Zeiten gelten, um die Geisterfahrer erscheinen zu lassen (siehe Video Games 8/97, S.58), wie ursprünglich behauptet. Besitzt Ihr eine europäische Konsole und ein Pal-Mario Kart 64, dann begleiten Euch die Geister von Luigi, Mario und Prinzessin bereits ab folgenden Zeiten:

Luigi Raceway: 2:14

Mario Raceway: 1:48

Royal Raceway: 3:12

Von Henric stammt auch diese kleine Abkürzung in Donkey Kong's Jungle Parkway,

die eigentlich eher als kleiner Bug bezeichnet werden könnte, aber ist ja egal: Nachdem man die Startlinie überquert hat, dreht man um und fährt zurück in die Höhle. Hier müßt Ihr Euch erneut umdrehen und zu der Stelle fahren, an der die linke Höhlenwand an die Urwaldtextur angrenzt, normalerweise die letzte Möglichkeit abzustürzen. Die magische Stelle ist der Kreuzungspunkt mehrerer Vektoren (von oben, unten und von vorne). Wenn Ihr im richtigen Winkel darauf zu-steuert und kurz vorher springt, fällt Ihr in ein schwarzes Loch und erhaltet daraufhin die Bestätigung für eine geschaffte Runde. So läßt sich genug Zeit sparen, um sicher den vordersten Platz zu belegen.

Michael Hauschild aus Zeven wies außerdem auf die Möglichkeit hin, im Wario Stadium die Begrenzungen überspringen zu können. Dies funktioniert überall, wo zwei Streckenabschnitte direkt nebeneinander verlaufen. Am lohnendsten ist die Sache unmittelbar nach dem Start, oben auf den ersten Hügeln. Drückt mehrmals den A-Knopf und haltet ihn gedrückt, um genügend Schwung zu bekommen (ein Pilz ist hierbei auch kein Fehler). Kurz vor der Bande müßt Ihr springen. Ihr berührt dabei kurz die Begrenzung, und schwups seid Ihr drüber. Fahrt dann gleich wieder scharf links, so daß Ihr das Zieltor seht. Nun noch über diese Begrenzung (sehr schwer), und schon wäre die erste Runde geschafft. So ist es möglich, mit viel Übung eine Runde in 10 bis 12 Sekunden zu schaffen. Leider landet man beim zweiten Sprung entweder oft zu weit links vor dem Zieltor, so daß die Runde nicht zählt, oder zu weit rechts auf dem Sandhügel, so daß Lakita zu angeln beginnt...

SONY PLAYSTATION

Namco Museum Vol.2/ Vol.3

Peter Nadler aus Erding hat uns viele kleine Cheats zu den einzelnen Klassikern auf diesen beiden Compilations verraten.



Zu vier Spielchen gibt es bereits Cheats, die jeweils per Dip-Schalter aktiviert werden

N. M. Volume 2

Auf jener CD werden sämtliche Cheats durch das Umlegen jeweils eines bestimmten Dip-Schalters aktiviert. In das Dip-Schalter-Menü gelangt Ihr übrigens bei jedem Spiel, indem Ihr zu Beginn die Δ -Taste drückt.

Mappy

Schaltet zuerst den fünften Dip-Schalter bei "SW3" mit der X-Taste ein und beginnt das Spiel. Durch gleichzeitiges Drücken von LI+RI+X im Spiel überspringt Ihr dann die begonnene Runde.

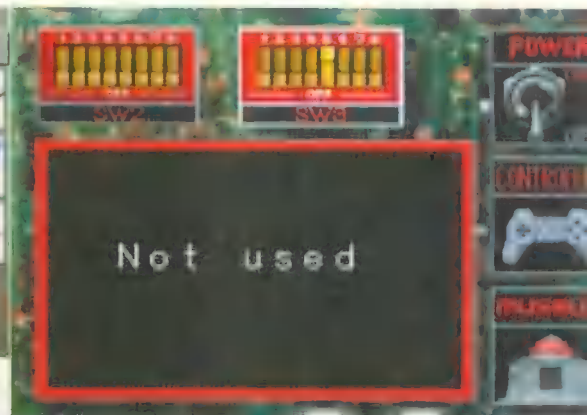
Super Pac-Man

Schaltet hier den sechsten Dip-Schalter bei "SW3" mit der X-Taste ein. Wenn dann am Anfang einer Runde, noch bevor sich die Figuren bewegen, das Wörtchen „READY“ blinkt, müßt Ihr LI+RI+O gedrückt halten und zusätzlich Start drücken, um eine Stage zu überspringen.

Gaplus

Schaltet den vierten Dip-Schalter bei "SW3" mit der X-Taste ein.

Startet ein Spiel und drückt, wenn zu Beginn die Schriftzeile mit „Parsec 1“ erscheint, schnell LI+RI+O und zusätzlich Start. Daraufhin erscheint links unten auf der Höhe des Parsec-Schriftzugs eine Zahl, die sich mit den Unten-/Oben-Tasten des Joypads verändern läßt. Habt Ihr euch für ein bestimmtes Level entschieden, muß nur noch die Start-Taste betätigt werden.



Gaplus' Levelwahl ist ein wenig schlicht geraten: Die Zahl oben steht für Stage No. 94

Dragon Buster:

Schaltet hier den fünften Dip-Schalter bei "SW2" mit der X-Taste ein.

Beginnt ein Spiel und haltet beim Kartenschildschirm LI+RI+O gedrückt, um Clovis zu einem der ersten beiden Dungeons auf der Karte zu bewegen. Ihr könnt auch zu noch späteren Runden einsteigen, indem Ihr die drei Knöpfe einfach weiterhin gedrückt haltet und erst bei dem Dungeon, das Ihr als erstes betreten wollt, loslaßt.

N. M. Volume 3

Pole Position II

Ruft hier mit der Δ -Taste diesmal das Optionsmenü auf, geht auf „TEST“ und bestätigt mit X. Drückt im Test-Menü nochmals Δ , um das Test-Optionsmenü aufzurufen. Geht nun auf "DIP SW" und schaltet im ersten „Sicherungskasten“ den ersten Dip-Schalter mit der

Hint Shop

Alle Lösungen inkl. Pläne,
Hotline- und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 14,80 DM.

Wir führen über 400 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alien Trilogy	Excalibur 2555 A.D.	Resident Evil
Alone in the Dark 1 und 2	Exhumed	Soul Blade
Baphomets Fluch	Fade to Black	Stadt der verlorenen Kinder
Blazing Dragons	Hexen (in Planung)	Saikoden (in Planung)
Chronicles of the Sword	King's Field	Tekken 2 III Battle A. T. II
Casper	Legacy of Kain-Blood Omen	Tomb Raider
Command & Conquer	MDK	Warhammer-Gebörnte Ratte
"D", Evocation, Blown Away	Myst, Last Eden, Noctropolis	Wing Commander 3 und 4
Discworld 1 und 2	OverBlood	Zork: Nemesis u. v. m.

Versandkosten: Per Nachnahme nur 9 DM/ Per Vorkasse 4 DM

Sie finden uns auch im Internet
<http://www.vo.lu/Hint-Shop>

Distributor für die Schweiz

AHA CD-ROM Spiele-Tel/Fax: 033/3457001

Kornfeld OEG-Tel/Fax: 0222.6897550/51



Ständig Neuheiten

Distributor für Österreich

PC MANIA

Jetzt neu! An- und Verkauf

Alle neuen Spiele von JP, US und Europa auf Lager

PRIMAL GAMES

PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631

Handy: 0171 60 632

Kur-Straßenmarkt Platz 3-7 — 44787 Bad Honau



In dem blauen Bild links seht Ihr das Menü, in dem zuerst ein Dip-Schalter umgelegt werden muß, damit danach im Hauptoptionsmenü (siehe Bild oben) die Zusatzoption „COURSE“ erscheint



Im unteren, schmalen Bild sieht man links das Pickel-Icon. Zertrümmert Ihr damit eine bestimmte Wand, gelangt Ihr zu diesem Monster

↑ -Taste ein. Drückt dann zweimal die Δ-Taste und bestätigt „GAME“ mit der X-Taste. Wenn Ihr im PP-Titelbild jetzt wieder die Δ-Taste drückt, um das Optionsmenü erscheinen zu lassen, befindet sich dort eine neue Option, namens „COURSE“. Geht mit dem Cursor auf die neue Option und aktiviert sie mit X. Die Streckenführung ist nun anders.

Galaxian:

Wartet bis das Galaxian-Demo anfängt und betätigt solange die Select-Taste, bis die Anzahl Eurer Credits rechts unten im Bild 32 erreicht hat. Drückt jetzt noch einmal die Select-Taste, haltet sie gedrückt und betätigt gleichzeitig Start. Nun hat die ewige Zeitlupe ein Ende, und Ihr befindet Euch im Turbomodus. Wenn Ihr jetzt bis zur neunten Runde überlebt und während des Demos nach der neunten Runde

die Δ-Taste drückt, werdet Ihr feststellen, daß sich im Optionsmenü ein neuer Menüpunkt, „RANK“, eingeschlichen hat. Hier könnt Ihr jetzt auch den Schwierigkeitsgrad „HARD“ auswählen. Ferner besteht ab einem Kontostand von über 30.000 Punkten, die Möglichkeit, in den sog. Psychedelic Mode zu wechseln. Habt Ihr besagte 30.000 Punkte erreicht, müßt Ihr bis zur nächsten Demo-Sequenz abwarten, die Δ-Taste drücken, im Optionsmenü auf „TEST“ gehen, X drücken und hier nochmals Δ, um zu den Dip-Schaltern zu gelangen. Aktiviert den sechsten Schalter, indem Ihr auf dem Steuerkreuz nach oben drückt, und schon sieht die Welt viiiiel rosiger aus.

Tower of Druaga:

Drückt irgendwo im Museum bei gedrückter gehaltenen LI- und RI-Taste ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←. Jetzt müßte links unten im Bild ein Eispickel-Icon erscheinen. Betretet nun den Tower of Druaga-Raum und lauft geradeaus auf die Backsteinmauer zu. Bei dieser Wand könnt Ihr mit der X-Taste den Pickel benutzen und so hinter die Kulissen schauen...

SONY PLAYSTATION

Xevious 3D/G+

Namco ist wirklich eine durch und durch verspielte Softwarefirma. Zwei Charaktere aus der Beat'em-Up-Abteilung wurden in diesem Falle in Form von zwei neuen Raumschiffen recycelt. Um als Heihachi-Jäger durch die Gegend zu fliegen, müßt Ihr im Xevious 3D/G-Titelbild (rechts im Bild seht Ihr, welcher Screen genau gemeint ist) ←+X+O gleichzeitig drücken, dann noch zusätzlich Start drücken und alle vier Knöpfe so lange gedrückt halten, bis Euer Fluggerät aus dem Hangar fliegt und die Form des berühmten Kämpfers annimmt. Player Zwo hat dafür die Möglichkeit als Paul an den Start zu gehen. Hierzu müßt Ihr ebenfalls ab dem Xevious 3D/G-Titelbild →+X+O+Start gedrückt halten, bis sich der zweite Jäger eben in Paul verwandelt hat.

SONY PLAYSTATION

Tigershark

Daureinsender Jan Wargalla aus Würselen konnte sich auch in dieser Ausgabe wieder mit einem kleinen Tip-Beitrag nützlich machen. Hier seine Paßwörter:

- Level 2 AKULA
- Level 3 PASHA
- Level 4 MIRAS
- Level 5 NAKAT
- Level 6 REZKY
- Level 7 TUCHA
- Level 8 ZARYA
- Level 9 VOSTA

Die folgenden Paßwörter müssen in jenem Screen eingegeben werden, welcher nach einer gescheiterten Mission erscheint, in dem man aber zugleich auch Codes eingeben kann: RUBLE (mehr Waffenpower), SNEEG (verstecktes Spielchen), KIEV (Movie-Player), BUGGY (Preview von "Bugrider"), SOYUZ (weniger Anziehungskraft).



Tut Ihr brav, was links steht, verwandeln sich Eure Flieger in Heihachi und Paul



Gerade erst getestet, und schon gibt's den ersten Cheat dazu! In letzter Minute haben wir auch noch die entsprechende Tastenfolge für die SAT-Version reinbekommen. Die verraten wir Euch dann in der nächsten Video Games.

SONY PLAYSTATION

NHL Powerplay

Das nenne ich aber mal richtig gutes Teamwork zwischen der Tips- und der Testabteilung. Gleich in einem Aufwasch werden da heuer Tips und Tests produziert... Um mit dem rundum perfekten RAD ARMY-Programmerteam aufs Eis zu gehen, müßt Ihr lediglich bei der Teamauswahl R2, R2, R2, L2, L2, L2, Select drücken. Das Dream Team taucht dann automatisch rechts von den Nationalmannschaften im Menü auf. Apropos Rad Army - Die selben Jungs haben bei Independence Day scheinbar auch ihre Finger mit im Spiel gehabt. Dort heißt das ultimative Paßwort nämlich genauso.

SONY PLAYSTATION

Hard Boiled

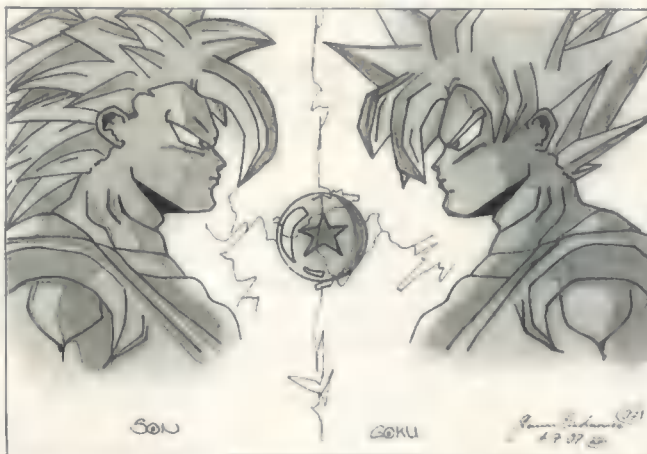
Die Programmierer aus Fronkreisch waren so gnädig, uns ihren eigentlich nur für den internen Gebrauch bei Cryo Interactive bestimmten „Cheat Mode 1“ zu verraten. Um gleich alle Missionen anwählen zu können, müßt Ihr während des „Anti Piracy“ - Bildschirms (jener, welcher beim Einschalten Eurer Konsole gleich nach dem Playstation-Logo erscheint) ↑+X+Start gedrückt halten. Danach nur noch auf „LOAD GAME“ gehen, und siehe da: Alle Missionen sind spielbar! Nachdem der Cheat Mode aktiviert wurde, könnt Ihr auch jederzeit Eure Energie wieder auffüllen, indem Ihr die Select-Taste betätigt. Außerdem ist nun möglich, jedes



Hard Boiled einlegen, einschalten und nach ca. 30 Sekunden dem Endboß einen Besuch abstatten? Cheat Mode 1 macht's möglich!

Level im Sauseschritt zu durchfliegen. Haltet hierzu lediglich die R2-Taste gedrückt. Doch Vorsicht! Da Ihr nicht unsterblich seid, müßt Ihr öfters mal die R2-Taste loslassen und per Druck auf Select Eure Energieanzeige wieder auffüllen.

GALERIE 1



Unser Schweizer Haus- und Hofkünstler Gianni Pietroniro aus Bern hat sich erlaubt, diese schicke „Gegenüberstellung“ anzufertigen.

HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64



Der **CONVERTER**, der es erlaubt, Importspele auf Ihrem N64 zu spielen. Spitzenqualität zum Spitzenpreis - made in Germany **29,80**

MIGHTY MIC

Speicherkarten made in Germany
N100 nur 24,80
N400 nur 29,80 4 x mehr Speicher

HIGHLIGHTS SONY PSX

MIGHTY MIC 360
der RIESENSPEICHER



- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 2x normalen Speicherkarten
- benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

89,-

FUNMAKER
original ConverterChip

- bereits über 14.000 x verkauft
- ermöglicht Importspele auf Ihrer Playstation



15,-

Alle o.g. Produkte "made by G.E.C."

Weiterhin bieten wir an:

- Joypadverlängerungskabel für PSX	19,80
- Joypadverlängerungskabel für FM	19,80
- MemoryCard 1MB für PlayStation	29,80
- RGB-Kabel für SONY PlayStation	24,80
- RGB-Kabel für Nintendo 64	24,80

G.E.C. General Equipment Consulting

Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916
Fax: 02245 - 912 917 - Internet: <http://www.GEC.com>
HOTLINE: Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr
Alle G.E.C.- Produkte liefern wir Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Alle Preise in DM, incl. MwSt.

SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKAUFER

SONY PLAYSTATION

Slamscapes

Peter Nadler kommt diese Ausgabe sogar gleich nochmal zu Wort. Er hat uns zu diesem eher seltsamen Sci-Fi-Arena-Shooter alle regulären Paßwörter und derer einige besondere vermacht. Jetzt kommt's:



△ × × □ ○ △ × △



× ○ ○ △ □ □ ○ ×



× △ × ○ △ □ ○ ×



○ △ × △ × □ □ △

Game Over Verlierer-Sequenz:

○ ○ ○ ○ △ ○ × ○

Game Over Gewinner-Sequenz:

○ ○ ○ △ × × △ ○

Credits: ○ ○ ○ □ ○ × × △

Das Beste kommt wie immer zum Schluß. Wenn Ihr unbesiegbar sein wollt, dann gebt einfach während dem laufenden Spiel folgende Kombination ein: Select-Taste drücken, dann □ □ ○ ○ □ □ △ eingeben, Select noch ca. eine Sekunde gedrückt lassen und dann loslassen. Wenn es geklappt hat, taucht links von Eurer Energieanzeige ein roter Balken auf, der zukünftige Treffer „reflektiert“.

SONY PLAYSTATION

NHL Face Off '97

Bei der diesjährigen Version ist es gar nicht so schwierig, per Create-Player-Option perfekte Spieler zu erschaffen, werden die nötigen "Zu-

taten" ja quasi gratis gleich im Handbuch mitgeliefert... Ihr müßt lediglich einige Namen der Programmierer ausprobieren, die am Schluß der Anleitung genannt werden, ihnen die Spielernummer "1", ein Gewicht von 150 Pfund zuweisen und "Foreward" und Rechtshänder einstellen. Alle anderen Werte müssen so belassen werden, wie sie sind, sonst funktioniert nicht. Wenn Ihr danach beim Menüpunkt "Sign Free Agent" nachschaut, werdet Ihr feststellen, daß sämtliche so erschaffenen Spieler in jeder Kategorie mit dem höchsten Wert, nämlich "99", ausgestattet sind. Hier kommt die Liste jener Programmierer, mit denen der Cheat funktioniert:

RAJA ALTENHOFF
TOM BRASKI
CRAIG BROADBOOKS
JOSH HASSIN
TAWN KRAMER
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY
CHRIS WHALEY
PETER DILLIE
CRAIG OSTRANDER

DICKES
ERENDE

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? „Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch.“ Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier isst es wieder:

Krieg den Syndern

Stammleser werden sich sicher noch an den Wirbel erinnern, den ein frei erfundener, aber in allen Webpages und Publikationen kursierender, nicht funktionierender Mega-Cheat zu Resident Evil auslöste. Im Falle von Bullfrogs Syndicate Wars, das übrigens erst letzten Monat erschienen ist, läßt sich seit Anfang des Jahres ein ähn-

liches Phänomen registrieren. Spart Euch also das Porto und die Blöße und schickt bitte besagten Tip für alle Waffen (im Titelbild oben, oben, unten, unten, usw. drücken) nicht mehr ein, auch wenn er Euch noch so oft im Internet oder in gedruckter Form irgendwo über den Weg läuft. Wenn wir Preise für diejenigen Oberlemminge vergeben könnten, denen dann alle anderen jeden Unsinn nachmachen, dann müßte Christian Kreuzer aus H. ganz oben auf der Nominierungsliste stehen. Chrissi hat uns diesen Cheat zu einem phänomenal frühen Zeitpunkt, nämlich nachweislich bereits vor über einem Jahr (Eingangsstempel vom 31.7.96) zur Veröffentlichung angeboten. Damals lag noch nicht mal eine Vorabversion bei uns herum, geschweige denn gab es irgendwelche Ankündigungen von EA hinsichtlich eines baldigen Erscheinens. Vielleicht haben wir das alles ja nur der Langeweile arbeitsloser Geheimdienste zu verdanken. Trotzdem faszinierend, wie sich ein derart sinnloser Cheat so unendlich lange vor dem Release des Spiels selbst etablieren konnte. Absolut Rekordverdächtig!

GALERIE 12

Roland Spelser
aus Wien hat
seine Vielein-
senderfähig-
keiten erneut
unter Beweis
gestellt und
diesen Bössian
produziert



WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen“ beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitzen außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungs-

scheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC besitzt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (lesen wir nämlich alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.

5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen sind definitiv out. Auch in Sachen DKC 1, 2 und 3, Tekken oder Toshinden sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen!

Alle Fachbegriffe werden mit Super-

Randnotizen sofort erklärt. Verständ-

liche und direkt umsetzbare

Anleitungen und Workshops,

aktuelle Tests und jede

Menge Tips+Tricks helfen

Ihnen, Ihren PC optimal einzu-

richten und einzusetzen. Und das zum

supergünstigen Abonnement-Preis:

► PCgo! ohne CD nur DM 52,80

► PCgo! mit CD nur DM 103,20



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das erste Heft kommt gratis!

■ Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von PCgo! wie angekreuzt gratis testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

☐ Ich möchte PCgo! ohne CD testen

☐ Ich möchte PCgo! mit CD testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ Bequem durch Bankeinzug

☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift

2. Unterschrift

CVI79

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.



LESERPOST

Unser Forumthema 'Exoten rein oder raus' hat reichlich Wirbel unter Euch ausgelöst, und die überwiegende Mehrheit stellt sich wie im wirklichen Leben hinter die Kleinen, und wir in der Redaktion haben unsere Probleme damit, doch lest selbst. Außerdem scheint unser aller Lieblingsthema bei anderen Medien mal wieder gar nicht gut wegzukommen, wie Thomas Rieß aus L.A. zu berichten weiß.

Forum 7/97 : Exoten

Hi VG! Ich und ein vorgegebenes Thema für einen Leserbrief verwenden? Nie - dachte ich. Doch Euer Forumthema aus VG 7/97 erscheint mir doch von größerer Bedeutung, als die dort gestellte Frage zunächst den Anschein hat: Minderheiten rein oder raus? In meinen Augen fast schon eine Glaubensfrage! Das Gros der Videospieler in Deutschland hat inzwischen eine PlayStation, vielleicht auch den Saturn und ein vermutlich stündlich wachsender Teil ein N64 zu Hause vorm Fernseher stehen. Das sind auch die Konsolen, die den Löwenanteil der tagtäglich in die Händlerregale schwappenden Softwareflut ausmachen. Klar, daß diese Konsolenbesitzer über die Neuerscheinungen für ihren Liebling auf dem Laufenden gehalten werden möchten. Andererseits seid Ihr ein Multiformatmagazin! Wenn ich ausschließlich über mein geliebtes N64 lesen wollte, würde ich mir eben eine entsprechende Fachzeitschrift kaufen und nicht die VG. VG-Leser, so denke ich, wollen aber mehr als eine Suppe ohne Salz. Wir möchten eine möglichst breit gefächerte Information, den berühmten Blick über den Tellerrand, der, so weit ich weiß, auch noch niemandem geschadet hat. Und mal ganz ehrlich: Wer hat noch nie einen Artikel über eines dieser exotischen Spiele (Uiii, **Samurai Shodown...**!) oder fremden Plattformen gelesen, den er interessanter fand, als das viele Wissenswerte über die eigene Konsole? Ich persönlich vermisse jedenfalls sehr Eure PC Engine- sowie Neo Geo-News, oder auch mal wieder den zünftigen Verriss eines miesen Jaguar-Spiels. Besonders die beiden ersten habe ich früher regelrecht verschlungen. Ein Schnipsel ist dafür definitiv zu mager! Wen interessiert schon, wieviele Leser welche Konsole besitzen? Eure Leserumfragen sind in diesem Punkt wirklich ungenügend. Ihr solltet besser fragen, wer über welche Konsolen etwas lesen möchte. Ich denke, die Ergebnisse könnten Euch überraschen. Langer Rede, kurzer Sinn: Mainstream allein ist fade, viel zu fade! Berichtet lieber über alles, was in unserer geliebten Konsolenwelt passiert. Viele Trends beginnen in den unmöglichsten Ecken. Deshalb lese ich doch die VG. Kürzt von mir aus den Test das 95sten Updates eines Sportspiels, verkleinert Eure Schriftgröße, wenn es sein muß, aber berichtet wieder

ausführlicher über die Randgruppen! Das gäbe der VG den - in Bezug auf diesen Punkt - leider etwas in den Hintergrund getretenen Feinschliff zurück. Bei der Gelegenheit: Denkt doch auch mal über eine Oldie-Rubrik nach! In bester Hoffnung

Joachim Hesse, Runkel

NEIN, bloß nicht noch mehr Kinkerlitzchen. Was interessiert die 98,52731 % (Anm. d. Red.: Wow, Du scheinst die Ergebnisse unserer Leserumfrage aber ganz genau zu kennen!) der Leser, die eine der drei 'großen' Konsolen besitzen, schon eine Randkonsole, die sowieso nie den Durchbruch schaffen wird (geschafft hat)! Und noch was: Zu Roberto Lieberwirth, Leserpost 7/97: Ich sitze hier vor meiner unverbastelten PAL-PSX, habe ca. 50 Spiele, soviel gibt's bis Weihnachten nicht für den Steckmodul-Toaster, freue mich über ein reichhaltiges Nachschub-Kontingent, bewundere die PAL-Umsetzungen, und da redet der werthe Herr L. von Fehlinvestition? Daß ich nicht lache. Eine Frage noch: Wird das N64 und dessen Software voraussichtlich nochmal billiger? Man munkelt, daß Sony die PSX ab Herbst für 199,- DM anbieten will. Was wird da wohl dran sein? Mit freundlichen Grüßen

Frank Danneschewski, Norderstedt

Liebe VG-Redaktion! Als alteingesessener Neo Geo-Liebhaber möchte ich an dieser Stelle doch einige Kritik an ihrer Berichterstattung zu den Exoten loswerden. Dazu sei zunächst gesagt, daß diese Kult-Konsole einen Sonderstatus unter selbigen einnimmt, der sich nicht zuletzt eben auf der kontinuierlichen Versorgung mit Klasse-Beat'em Ups direkt aus den Arcades begründet. Zudem hat die Konsole nur unwesentlich an Aktualität verloren, was Konvertierungen wie **King of Fighters '96** oder **Real Bout Fatal Fury** doch eindrucksvoll beweisen. Der Fetzen aus der VG 5/97 war wohl ein schlechter Scherz. Doch nun zum Kern meiner Kritik: Ich will ihr Mag einfach mal mit einer gewissen Boulevardzeitung vergleichen, die sich durch einseitige Reportagen Popularität verschafft und keineswegs zur freien Meinungsbildung beiträgt. Gemach, gemacht meine Herren,

nehmen Sie doch bitte wieder Platz! Mit diesem Vergleich will ich einzig und allein herausstellen, daß Sie zwar in informativer und sympathischer Weise und weitgehend neutral Bericht erstatten, aber dabei eben nicht den Spielmarkt in seinem gesamten Spektrum widerspiegeln. Ich verlange beileibe nicht, daß die Inhalte anteilig nach der Verbreitung der Konsolen weltweit gegliedert werden, denn veraltete Geräte ohne Software-Unterstützung fallen sowieso nicht ins Gewicht. Jedoch wäre eine Information über alle Aktivitäten auf dem Konsolenmarkt in dem Maße angemessen, daß die Möglichkeit zum Vergleich jederzeit gewährleistet ist. Da ich auch eine PS mein Eigen nenne, bin ich zwar einerseits froh über das Überwiegen der PS-Informationen, andererseits fehlt zumindest mir persönlich der Kontrast zu anderen Konsolen. Schnell kann der Eindruck entstehen, es gäbe nur die drei und sonst gar nichts. Das Exotendasein der PC-Engine hierzulande ist ja nun nur regionaler Natur, durch einfaches Nichterwähnen verlieren die Leute aber das Bewußtsein dafür. Wenn ein Mag den Untertitel 'Die ganze Welt der Videospiele' trägt (oder trug?), dann darf ich doch eine marktumfassende Dokumentation erwarten und keine Meinungsmache, die aufgrund der Randexistenz anderer Anbieter nicht als solche auffällt. Wenn ich die inhaltliche Konsistenz Ihres jetzigen Heftes mit jedweder Ausgabe der Jahre 91 bis 94 vergleiche, so ist ein anfangs wirklich breitgefächertes Spektrum an Infos einem stark verengten Blickwinkel gewichen, ein bißchen kommt es mir vor, als wärt Ihr bequemer geworden. Ich kann mir gut vorstellen, daß ein wenig mehr Rampenlicht den Exoten, dem Informationsgehalt und der Aussagekraft Ihres Heftes und letztendlich auch uns Lesern nicht schaden würde. In diesem Sinne wünsche ich einen heißen Draht zur Szene und den üblichen Kram...

Matthias Berlen, 'Who the heck knows'-Stadt

Hi VG! Hier meldet sich einer von der 0,7%-Front (Anm. d. Red.: Das ist laut unserer letzten Leserumfrage der Anteil der Neo Geo-Besitzer unter Euch). Ja, ich bin ein 16-jähriger Neo Geo CD-Besitzer, und es gibt mich wirklich. Dickes Lob an Eure Redaktion, klasse Artikel und ein tolles neues Layout! Als ich las, daß Mr. Beat'em Up jetzt die Leserbriefe macht, wollte ich Euch schreiben, obwohl der Brief nicht abgedruckt wird, weil ihn nur 0,7% der Leserschaft vielleicht lesen würden. Ich gehöre zu den Lesern der ersten Stunde und träumte vom Neo Geo schon, als es für mich noch unerschwinglich war, es noch kein Neo Geo CD gab und ich ein NES, einen Game Boy und ein Atari 2600 besaß. Dann kam irgendwann die Botschaft aus der VG, das Neo CD sei da und es wurde gekauft. Obwohl ich Eure alten, guten Artikel vermisse, bitte ich wenigstens um das: Könnt Ihr nicht zweimal im Jahr einen Kasten bringen, wie bei **Real Bout Fatal Fury Special** und dort reinschreiben, wie Du (Ralph) und Wolfgang die

neuen Spiele findet? Halt, nicht wegschmeißen! Könnt Ihr nicht ein Beat'em Up-Special bringen mit den 25 besten Beat'em Ups und einen Sonderartikel über das Neo Geo 64? Vielleicht kauft sich die Konsole ja diesmal 1% der Leserschaft. Ach ja, noch was: Laßt Tet weiter so ausschweifen bei den Previews, die sind immer klasse! Noch einmal ein Lob an Tet, Wolfgang und Dich, weil Ihr meiner Meinung nach die besten Artikel schreibt! Tschüß, Euer

Björn Schattenhofer, Celle

Hallo, Ihr Knappen! Als erstes möchte ich sagen, daß ich seit dem 20.3.97 stolzer Besitzer einer Nintendo 64 Bit Videospielkonsole bin. Nun, natürlich möchte ich besonders viel über meine Konsole lesen, ganz egal, was es ist, Hauptsache es geht ums N64. Obwohl ich mir überlege, demnächst eine PS zu kaufen, lese ich PS- sowie Saturn-Berichte selten bis nie. Bei Exoten werde ich aber immer hellwach (Anm. d. Red.: Soll das heißen, daß die anderen Artikel einschläfernd sind?!). Würde ich in einer aktuellen VG jetzt wieder mal was über die Duo Engine, das Amiga CD 32 (hab ich übrigens) oder über das 3DO lesen, würde ich mir an den Kopf greifen und zu mir selbst sagen: 'Die gibt's ja auch noch!' und ich hätte wieder dicken Gesprächsstoff für Geblubber mit meinem besten Kumpel, der übrigens auch alteingesessener Zocker ist. Nebenbei, wo kämen wir hin, wenn Ihr nichts mehr über untergeordnete Konsolen schreiben würdet? Es gäbe dann nur noch drei Konsolen im Heft zu finden. Ist doch eigentlich langweilig, jedenfalls nicht so spannend, wie wenn man vielleicht neun bis zehn Konsolen in der VG vorfindet. Schreibt mir doch dicke Berichte und Previews, ich persönlich würde auch mehr für die VG bezahlen, wenn Ihr dafür mehr Seiten braucht. Außerdem denke ich, jeder zumindest für News über das Neo Geo 64 und über das M2 seine Stimme gäbe, denn das werden ganz bestimmt zwei knüppelharte Spielkonsolen, die mit genug Softwareunterstützung jeder Konsole auf dem Markt in den Hintern treten könnten und die deswegen nicht verdient haben, nicht berücksichtigt zu werden, oder? In diesem Sinne,

Grand, Bad Orb

Ja, die guten alten Exoten! Ich kann mich noch genau an die Zeit erinnern, in der ich selbst wie Björn jeden Schnipsel in der VG über das Neo Geo verschlungen habe und es mir schließlich zulegte und kurze Zeit später als NG-Experte zur VG stieß. Wäre wohl alles nicht passiert, hätte es seinerzeit nicht erwähnt. Damals gab es allerdings 'nur' Nintendo und Sega als Große und deshalb war es leichter, Infos über Exoten im Heft unterzubringen als heute, mit Sony noch ein dritter ganz Großer um die Gunst der Videospieler buhlt. Treue Leser werden bemerkt haben, daß wir wesentlich seltener Tests und Previews von Importtiteln im Heft haben, ganz einfach dem Grund, daß wir teilweise schon größte

Mühe haben, sämtliche offizielle Titel für die großen Drei reinzuquetschen, was mir auch gerade wieder auffällt, wenn ich auf den Redaktionsplan der VG 9/97 schiele, der neben mir liegt. Wo aber wäre Sony heute, wenn wir sie als sogenannten Kleinen nicht berücksichtigt hätten?

Daß deren Konsole ein echtes Hit-Potential hatte, war aber schon von Anfang an abzusehen, als Namco die Ridge Racer-Umsetzung ankündigte. Anders ist das beim M2, das immer wieder verschoben wird und von dem kein echter Hittitel Lockrufe verbreitet. Gerüchte behaupten sogar, das gesamte Projekt wäre mittlerweile auf Eis gelegt und man würde bei Matsuhita die damit gewonnene Erfahrung für ein neues Konsolenprojekt (eine Entwicklungsstufe weiter oben angesetzt) nützen. Zum Neo Geo 64: Ersten Augenzeugenberichten nach sollen die beiden Premierenspiele Samurai Shodown 64 und ein namentlich noch unbekanntes Rennspiel die hohen Erwartungen nicht erfüllen können, obschon die 64 Bit-Version der Samurai-Saga hübsch anzusehen und mit einem komplizierten Ausweichsystem versehen ist (weshalb bei der Präsentation auch nur SNK-Mitarbeiter spielten, um die in diesem Spiel ungeschulten Messegäste nicht zu vergraulen), soll die gebotene Technik nicht etwa Segas Model 3-Hit Virtua Fighter 2 heranreichen. Aber zurück zum Exotentema: Da unser Galeerentreiber Rob wie bekannt ein erklärter Neo Geo-Feind ist, haben wir (Ralph und Wolfgang) es zusätzlich schwer, ihm eine Seite dafür abzutrotzen, da mangels offizieller Präsenz von seitens SNK in Deutschland auch keine Anzeigen im Heft zu erwarten sind. Diese Tatsache hatte früher, als die VG noch alleiniger Herrscher im Konsolenzeitschriftenmarkt war, noch einen geringeren Stellenwert, fällt aber heutzutage aufgrund massenweiser Konkurrenz immer mehr ins Gewicht. Bequemer, wie es Matthias vorwirft, sind wir also mit Sicherheit nicht geworden, ich würde liebend gern jede Ausgabe z.B. einige Seiten zum Neo Geo schreiben, aber mittlerweile ist's eben nicht mehr so einfach. Trotzdem werden wir weiter hartnäckig Rob mit den Exoten belästigen, mal sehen, was dabei herauskommt. Zu Björns Frage mit den besten Beat'em Ups aller Zeiten: Aus Platzmangel hier meine persönlichen All-Time-Beat'em Up Top Five (ohne Reihenfolge): Tekken 2, Killer Instinct Gold, Samurai Shodown 2, Fatal Fury 3 sowie Street Fighter 2. Und zu guter Letzt noch zu Franks Frage: Ob das N64 in absehbarer Zeit nochmal billiger wird, hängt wohl maßgeblich vom Preis der Mitbewerber ab, und die werden billiger. Gestern erst habe ich Sonys Playstation für DM 249,— gesichtet.

Abwechslung ?!

Hallöchen! Erstmal schleim ich rum. Eure Zeitschrift ist echt supergenial. Nun will ich aber loswerden, was mich in letzter Zeit ziemlich wurmt. Und zwar das mit Nintendo, Sega und Sony. Vor einiger Zeit habe ich mir eine Playstation angeschafft und danach

das N64, um Abwechslung zu haben. Genau das ist aber der springende Punkt. Ich brauche Abwechslung! Was nutzt mir, wenn auf beiden Konsolen Spiele der gleichen Art herauskommen wie z.B. Mario und Croc oder WipEout und Extreme G oder Wave Race und Jet Rider und und und. Da hätte ich mir auch nur das N64 oder nur die kaufen können. Kommt mir jetzt nicht mit Tomb Raider oder MDK, das habe ich auf meinem PC. Und das mit dem N64 Vibration Pack: Zack! Da hat Sony auch einen Finger-Vibrator. Tekken 1,2 habe ich, Tobal 1 und Resident Evil 1 +2 auch. Fehlt nur noch Turok auf dem N64. Drei Viertel aller PlayStation-Titel sind sowieso nur Müll, mit oder ohne FMV's. Wo sind die alten Zeiten geblieben, als es noch hieß: Neo Geo = Beat'em Up, Super NES = Abenteuer und Mega Drive = Action. Das einzige, das mich noch aufrecht erhält, ist das Tamagotchi. Was haltet Ihr denn von dieser Entwicklung? Ich glaube, das würde andere Leser sicher auch interessieren.

Oliver Sauer, Mannheim

Oh allmächtiger Meister, würdest Du uns Redakteure in Deiner unendlichen Großzügigkeit auch an Resident Evil 2 teilhaben lassen? Hmm, da haben wir in der Titelaufzählung wohl ein bißchen verhaun, was? Die ergibt ohnehin irgendwie keinen Sinn. Außerdem bist Du wohl ein bißchen verwöhnt, viele Leute wären froh, wenn Sie sich alle verschiedenen Titel für eine Konsole zulegen könnten. Deshalb, und auch aus marketingtechnischen Gesichtspunkten, ist es doch befürwortend, wenn jede Maschine aus jedem Genre Titel vorweisen kann, am besten fehlt nämlich die Abwechslung auf ein und derselben Konsole. Eine gewisse Eigenständigkeit besitzt dennoch jeder Hardwarehersteller mit seinem Softwareangebot, denn Wave Race spielt sich ganz anders als Jet Rider, Extreme gibt's noch gar nicht, und sowas grafisch Geniales wie Turok ist in der Form auf 32-Bit-Konsolen nicht hinzukriegen. Dafür haben diese dann wiederum Hits wie Exhumed mit phänomenaler Soundkulisse oder Disruptor mit stilvollen Zwischen-FMV's, um Deine Aufzählung abzuhandeln. Deine Katalogisierung der 16-Bit-Ära trifft dann auch nicht ganz zu. Neo Geo = Beat'em Up O.K. aber Action auf dem Super NES gibt's genug. Wahr ist, daß das Mega Drive in seiner Blütezeit als die ultimative Konsole für Ballerspiele galt (man denke nur an die Kult-Hits Thunderforce, Musha Aleste oder Elemental Master). Das lag im wesentlichen daran, daß die Super-NES-Programmierung in der Anfangszeit Probleme aufgrund der niedrigen Taktung der Hardware bereitete, diese wurden aber bald von den guten Teams überwunden, und Du wirst ganz wenige 16-Bit-Spiele finden, die nicht in einer ähnlichen Form auch bei der Konkurrenz veröffentlicht wurden. Mir fällt da gerade nur Bombliss ein, das eh nie offiziell in Deutschland erhältlich war.

Videospiele im TV

Hallo an alle vom VG-Team! Ich lese Eure Zeitschrift schon seit fast fünf Jahren und muß sagen: Ihr werdet immer besser, wenn mir persönlich das neue Layout auch nicht sooo gut gefällt (Anm. d. Red.: Das wird hoffentlich nicht der Start einer neuen Diskussionsrunde unter Euch zu diesem Thema!). Eure Tests sind auch immer sehr zuverlässig. Früher habe ich oft miese Spiele nur nach Namen gekauft, das passiert mir heute nicht mehr. Jetzt zum eigentlichen Sinn dieses Briefes. Ich habe neulich in der ARD die Sendung Panorama verfolgt. Dort wurden Videospiele (insbesondere für die PlayStation) absolut niedergemacht. Sie wurden u.a. als gewaltverherrlichendes Medium verschrien. Der Sony-Marketingleiter wurde interviewt (Zitat: 'Unsere Werbespots sind clean'), dazwischen immer wieder der Spruch 'Schlag zu!' aus der PS-Werbung. Aus dem **Twisted Metal**-Spot haben sie einen Spruch ('Fahr deinen Gegner zu Schrott') ausgesucht und zwei Polizisten dazu befragt, die natürlich überhaupt nicht über die Zusammenhänge informiert waren. Antwort: „Absolut widerlich“. Zum Abschluß der Sendung kam dann noch ein Spruch: 'Die Realität wird mit der Virtualität verschmolzen. Damit wird die Jugend gnadenlos mißbraucht'. Ich finde das absolut lächerlich. Seit mehr als sieben Jahren befasse ich mich schon mit Videospielen und habe im Laufe der Zeit viele

Titel gesammelt und gespielt und die allerwenigsten davon sind gewaltverherrlichend. Außerdem gibt's ja die F(reiwillige) S(elbst)K(ontrolle) und die BPJS zur Prüfung. Über die, die Videospiele grundsätzlich als Gewaltmedium ansehen, kann ich nur lachen. Wenn man selbst keine Erfahrung auf einem Gebiet hat, sollte man sich zurückhalten. Ich wette, daß die Leute, die diese Sendung produziert haben, noch nie selbst ein Joypad in der Hand gehalten haben. Auch die Begründung, daß Videospielen einsam macht, trifft nicht zu. Nicht zuletzt dank der Games habe ich viele neue Kumpels gefunden ('Was spielst'n da? Ist das gut? Ich komm heut mal vorbei und schau's mir an!'). (...) Damit werde ich jetzt aufhören. Meine Wut über die ARD ist fast verraucht, die Green Day CD ist gleich zu Ende, der PC heißgelaufen und meine PlayStation ruft.

Thomas Rieß, Linsengericht Altenhaßlau (L.A. (haha))

Dem ist eigentlich nicht viel hinzuzufügen. Es kommt immer mal wieder vor, daß sich fremde Medien mit dem Thema Videospiele befassen (sei es der Spiegel oder eben Panorama) und sich diesem dann in einer sensationslüsternen Manier nähern, um die bestehenden Vorurteile ihrer Leserschaft zu bestätigen. Dummerweise gibt es dafür Spiele, die sich für so etwas bestens eignen. Die sind dann aber wie Kino- oder Videofilme erst (genauso schwer oder leicht) ab 18 zu bekom-

men. Meiner Meinung nach lassen sowieso eher realistische Brutalo-Filme die Jugend verrohen, als ein paar zweifingerhohe Digi-Sprites, die sich Fatalities verpassen. Aber lassen wir diese uralte Gewalt-Diskussion hier damit auf sich beruhen.

All-Time Favourites

Hi VG! Ich lese euer Magazin jetzt seit Ausgabe 12/95 und bin totally zufrieden. Hier nun ein paar Fragen (Anm. d. Red.: Wir nehmen aus Platzgründen nur eine der zehn) Was sind eigentlich die All-Time Favourites der Redaktion?
Dennis Ott, Goch

Unsere besten Spiele aller Zeiten? Nun gut, Ihr habt es so gewollt. Ab jetzt in jeder Ausgabe in den Leserbriefen die Top Ten eines Redakteurs. Diesmal mit meiner Wenigkeit (Ralph)

All-Time Top Ten Ralph:

1. Super Bomberman (SNES)
2. Windjammers (Neo Geo)
3. Tekken 2 (PS)
4. Blo Hazard (PS)
5. Time Crisis (Arcade)
6. Samurai Shodown 2 (Neo Geo)
7. Asteroids (Arcade)
8. Rolling Thunder (Arcade)
9. Rare-Beat'em-Up (N64)
10. Exhumed (SAT)

in dem auch nur irgendwas vom blöden Dunst zu sehen ist. PS.: Ihr könnt ja nichts dafür, aber das Thema mußte einfach mal angeschnitten werden. VG is the best, f... the rest. Macht weiter so, Leute.

Stephan Steinbacher, Unterwössen

Ich habe ein N64 und bin, wie viele andere auch, ganz zufrieden damit, aber eben nicht ganz. Das N64 beherrscht doch Z-Buffering, also stufenloses Aufbauen weit entfernter Polygonobjekte. Was also wird dann bei Spielen wie **Turok**, **Mario Kart 64** oder **Starfox 64** durch den Nebel kaschiert? Doch wohl der Bildaufbau, oder? Mich persönlich nervt pop-up-artiger Bildaufbau weniger als so 'ne ewig dicke Nebelsuppe vor meinem HeldenSprite. Sollte dieses Problem seinen Ursprung in der Unerfahrenheit der Programmierer haben, wird man es später aus der Welt schaffen, was meint Ihr? Schließlich kann man heute noch aus der guten alten PlayStation die dollsten Dinger herauszaubern.

Carsten Granel, Einl Orb

Ist der Nebel wirklich ein so schlimmes Problem? Ich hatte jedenfalls mit z.B. **Disruptor** (PS, stolze 88% Spielspaß) einen solchen Spaß, daß mir der kaschierte Bildaufbau über weite Strecken des Spiels gar nicht bewußt wurde, womit schon mal Stephans Behauptung

RAT UND TAT

In punkto Technik beschäftigt Euch diesen Monat vor allem wieder mal das N64. Ganz speziell geht's um PAL-Anpassung von NTSC-Spielen und nervige Nebeneffekte bei schnellen Ego-Shootern und Rennspielen und wie man diese vermeidet, oder besser: vermeiden sollte. Dazu kommen noch mittelschwere Rennspielprobleme auf der PlayStation

Nebel des Grauens

Hi VG-Crew! Ich heute morgen gleich zum Kiosk, um stets vollinformiert zu sein und die VG gekauft. Daaa, ein Vorbericht zu Multi-Racing-Championship, geiill. Doch was seh ich da?? Ja, die haben ja auch Nebel am Horizont. Gibt es eigentlich ein N64-Spiel, das ohne Nebel auskommt? Die achsogroße Rechenpower und die sensationelle Next-Generation-Grafik ist wohl doch nicht das, was uns Nintendo versprochen hat, oder wie oder was. Die Vorschußlorbeeren hätte man sich sparen können. Bei **Turok** Nebel, bei **Extreme G** Nebel, bei **MRC** Nebel. Was soll das? Wenn bei einem PlayStation- oder Saturnspiel was mit Nebel vertuscht wird, dann sinken die Wertungspunkte gleich in den Keller,

doch wenn die hochgelobte N64-Schrottkiste einen Vertuscher hat, dann macht das anscheinend nix oder wie sehe ich das?? (Ach ja, **Hi Octane** hieß das Nebelspiel der anderen Konsolen mit Wertungen um die 20% oder so.) **Rev Limit** auf unbestimmte Zeit verschoben?? Auch egal, ist sicher auch Nebel drin, dann können sie sich den Release gleich sparen. Wacht auf, Ihr Redakteure und wertet mal saumies, damit sich die Herren Programmierer was einfällen lassen, um den Käse wegzulassen. Es geht auch anders, was einige Titel beweisen, z.B. **High Velocity** für Saturn oder die **Ridge Racer**-Serie oder **Sega Rally**. Lieber ein paar Pop Ups statt Nebel. Ich werde mir kein einziges Rennspiel (mein Lieblingsgenre!) mehr kaufen,

widerlegt wäre, 32-Bit-Titel mit Fog-Einschlag erhielten schlechte Bewertungen im Vergleich zum N64. Mich persönlich nerven Pop-Ups viel mehr, aber die haben die Entwickler z.B. bei Sega auch sehr gut in den Griff bekommen, wie der Fortschritt in der **Daytona USA**-Serie zeigt. Ihr dürft eben nicht den Fehler begehen, gleich zu Beginn der Softwareentwicklung für eine Maschine die härtesten Maßstäbe an die Spiele anzulegen. Klar beherrscht das N64 Z-Buffering und wird es auch in naher Zukunft ohne übermäßige Nebeneffekte zeigen, da bin ich mir sicher. Zunächst glaubte man auch beim Super NES, die Konsole könne keine schnellen Action-Titel darstellen, bis Gigant Konami mit **Super Probotector** den Bann brach. Also: Geduld, Leute!

Rage Racer

Leute, Ihr müßt mir helfen! Ich bin am verzweifeln, sitze im sechsten und wohl letzten Grand Prix fest und habe keine Ahnung, wie man gegen die Mörderschlitzen der Konkurrenz im Diablo Grand Prix bestehen soll. Ich habe mir schon die Finger wundgefahren, um das Preisgeld von 6,7 Millionen für den Assoluto Dragone zu verdienen, doch selbst dieses Geschoß läßt mir mit Ausnahme des Oval-Kurses keine Siegeschance. Ihr seid nun meine letzte Hoffnung. Lohnt

sich der Aufwand eigentlich? Kommt nach dem Sieg noch etwas, für das sich die Quälerei lohnt?

Tobias Fahling, Ebersberg

Da bist Du ja immerhin schon ganz weit vorgegangen, Respekt! Der Assoluto Dragone eignet sich auch nur für den Rundkurs, dort solltest Du selbst mit ein bis zwei Fahrfehlern schon auf den dritten Rang kommen. Für die drei normalen Kurse mußt Du das Batmobil (Age Victoire, hieß das Ding, glaub ich) nehmen und gleich beim Start den Kontrahenten vor Dir ausbremsen. Dann helfen nur noch eiserne Nerven, den Kurs perfekt im Kopf haben und keine Slidemanöver in den Kurven: Immer bremsen, aber dabei nie vom Gas gehen! Als Belohnung erhältst Du von Namco ein Statement, daß Du der Beste bist ("Nobody can surpass you!!"). Ob sich die Anstrengung dafür lohnt, bleibt bei Dir, denn der Diablo Grand Prix ist wirklich ultraschwer. Aber was tut man nicht alles, um ein Spiel zu schlagen, gell?!

Tips-Geheimnisse

Wie zum Teufel kommen die Leute eigentlich immer an die ganzen Tips und Tricks? Mein Bruder saß fast fünf Stunden am Rennspiel **Poesche Challenge**, um einen einzigen Cheat herauszufinden. Viele Tips sind auch gar nicht 100% O.K. Beispiel **Andretti Racing**:

Jeanette Winkler, Mystery

Sich vor die Konsole zu hocken mit dem Ziel, 'Ich muß jetzt einen Cheat herausfinden' bringt absolut nichts. Cheats entdeckt man nur per Zufall und in der heutigen Zeit am schnellsten aus dem Netz. Viele Hersteller veröffentlichen auf ihren offiziellen Pages einige Zeit nach dem Release eines Titels oft 'ne Menge Tips. Schnelle Cheats: Private Fan-Pages!

FORUMTHEMA

Wie Ihr in dieser Ausgabe der Leserbriefesieht, geben wir ab jetzt, das heißt insgesamt fünf Ausgaben lang, die persönlichen Top Ten aller Zeiten jedes einzelnen Redakteurs zum Besten. Meinereiner (Ralph) macht diesmal den Anfang. Dies ist natürlich gleichzeitig ein Aufruf an Euch, selbiges zu tun. Schickt uns der Einfachheit halber Eure persönlichen All-Time Top Three (mit Kommentar wieso!) und bedenkt dabei: Bombenspiele gab's auch schon vor der 32-Bit und 64-Bit-Ära. Die meistgenannten Titel und kuriosesten Nennungen exotischer Spiele inklusive Begründung werden veröffentlicht. Auf geht's!

second to none
Computer- und Videospiele

Tel. 07171-928892

Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei!



SEGA SATURN



SONY PLAYSTATION



NINTENDO 64

Albert's Odyssey (us)* 115,-
Battling Spirit (us)* 115,-
Broken Sword (us)* 115,-
Cyber City 0.40 (us) 115,-
Dark Savior (us) 115,-
Dragon Force (us) 115,-
Hercs Adventure (us)* 115,-
Last Samurai (jp)* 129,-
Lost World JP (us)* 115,-
Mega Gathering (us)* 115,-
Ninja TT (us)* 115,-
Marvel Super Hero (us)* 115,-
Mechwarrior 2 (us) 119,-
Ninja Dash (us)* 115,-
Shining Holy Ark (us) 115,-
Sonic Jam (us)* 115,-
Warcraft 2 (us) 115,-
Amok (dv) 99,-
Bombman (dv) 99,-
Bust A Move 3 (dv) 99,-
Fighters Megamix (dv) 99,-
Discworld 2 (dv)* 99,-
Ninja TT (dv) 99,-
Overblood (dv)* 99,-
Pandemonium (dv) 99,-
Shining Holy Ark (dv) 99,-

PSX Multinorm 350,- DM
Incl. RGB Kabel

Ann Combat 2 (jp) 139,-
Abe's World (us)* 115,-
Batman & Robin (us)* 115,-
Broken Sword (us) 115,-
Bushido Blade (jp) 139,-
Discworld 2 (us)* 115,-
Final Fantasy 7 (us)* 139,-
Golden Nugget (us)* 115,-
Hercules (us) 115,-
Hercs Adventure (us) 115,-
Lost World JP (us)* 115,-
Mega Gathering (us)* 115,-
Ninja Battle (us) 115,-
Raystorm (us)* 115,-
Rings of Power (us)* 115,-
4F Collection (us)* 115,-
SF Ex + (jp) 129,-
Swampy (us)* 115,-
Syndicate Wars (us) 115,-
Time Crisis 4 (us) 139,-
Tobal Mode (us) 139,-
VMX Hacking (us) 115,-
War Gods (us) 115,-
Warcraft 2 (us) 115,-
War of Wits (us) 115,-

Superman Strongarm (us) 89,-
Master Bling Coll. (dv)* 89,-
Exhumed (dv) 89,-
IBM (dv) 89,-
ISS (dv) 89,-
Fantastic Four (us)* 89,-
Forensic (us) 99,-
Lost Vikings 2 (dv) 89,-
Monster Truck (us) 89,-
Need for Speed (us) 89,-
Overblood (dv) 89,-
Puzzle Challenge (us) 85,-
Rage Racer (dv) 89,-
Rampage (dv) 85,-
Soul Blade (dv) 89,-
Tobal Mode (dv) 89,-
V-Rally (dv) 85,-
Virtual Pool (dv) 89,-
WCW vs. The World (dv) 89,-
Wing Commander 4 (dv) 25,-
BOOT CHIP PSX 25,-
GAME BUST (dv) 115,-
Call of Duty (us) 115,-
MEMORY CARD 350 PSX 89,-
R&B KABEL 26,-

**NEUHEITEN
UND ZUBEHÖR
AUF ANFRAGE**

SONDERANGEBOTE

2 Extreme PSX (us) 50,-
Command & Conquer EAT (us) 50,-
Duke Nukem 3D (us) 50,-
NBA Live 97 PSX (us) 50,-
Overblood 2 (us) 50,-
Specimen PSX (us) 50,-
Street Fighter SAT (dv) 50,-
Spot 3 (us) 50,-
Tobal Mode (dv) 50,-
Tomb Raider 2 (dv) 50,-
Wolf House SAT (us) 50,-

und viele mehr!!!

GAME OVER!

POSTGASSE 9
71634 SCHWABISCH GÜMDE

**Spezialhardware
aus HK
hier erhältlich!**

IHR WOLLT MEHR? IHR HADT FREIHEIT? EINFACH ANRUFEN
ODER VORBEISUHNEN [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2nd2none.com)

Öffnungszeiten von Mo. Fr. 10.00 - 18.00, Sa. 10.00 - 17.00
Internat. und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM + 2 DM NN Gebühr
*Bsp. Druckkosten noch nicht eingegeben. (Preisänderungen vorbehalten)
Inkl. Steuer/Sonderpost 20,- DM (Gbt). Postadresse: Postfach 9-72, 71634 Schwab. Gmünd. FAX: 07171-928892

Baphomets Fluch 2

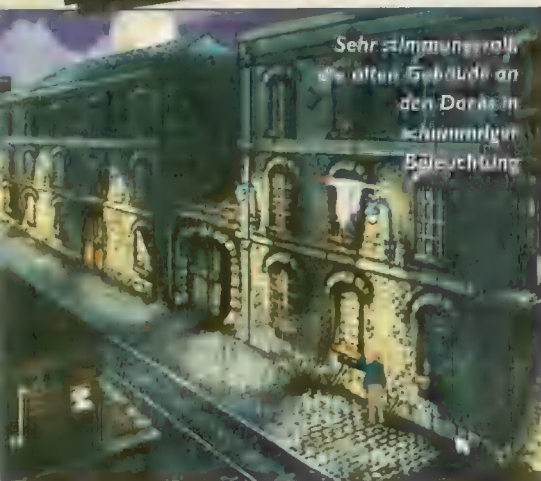
Mayas, Azteken und südamerikanische Götter beschäftigen Nico und George, die Helden aus Baphomets Fluch, in ihrem neuen Abenteuer.



In der Villa von Professor Oubier gerät Ihr in eine brenzlige Situation.



L'Amour, Cafe au Lait und Sonnenschein, Paris kann so schön sein.



Sehr stimmungsvoll gestaltet Gebäude an den Dörfern in schimmernder Beleuchtung



Durch Gespräche mit allerlei schräger Typen erhält Ihr die meisten Hinweise

Die hübsche Journalistin Nico war in Paris einem Kokain-Schmuggelring auf der Spur. Sie vermutete, daß die Galerie eines Händlers für Maya-Kunstwerke als Umschlagsplatz verwendet wird. Bei ihren Nachforschungen fand sie ein Paket, das zu ihrer Enttäuschung keine Drogen enthielt, sondern ein antikes Artefakt, einen dunklen Stein in der Form eines Schilds, mit unbekannten Symbolen verziert. Sie setzte sich mit Professor Oubier in Verbindung, einem der führenden Experten für Maya-Zivilisationen, der die Nachricht über den Fund hoch erfreut aufnahm und Nico einlud, ihn sobald wie möglich zu besuchen. Etwas mißtrauisch bat Nico George, sie zu begleiten - nicht zu unrecht, wie sich bald heraus-

stellen sollte. Professor Oubier weiß mehr über das Artefakt, als er am Telefon zugeben wollte. Zu einer Zeit, als die Mayas die fortgeschrittenste Zivilisation waren, herrschte der friedliebende Gott Quetzacoatl. Die Anhänger seines Gegenspielers Tezcatlipoca opferten ihrem Anführere tausende von Unschuldigen. Schließlich gelang es Quetzacoatl, Tezcatlipoca zu bezwingen und im Spiegel der Finsternis einzusperren, den er in einer Pyramide begrub. Im Jahre

1519 fürchtete der Azteken-König Moctezua die Rückkehr von Tezcatlipoca und ließ eine Waffe entwickeln, um den grausamen Gott endgültig zu vernichten. Bevor diese Waffe, drei identische, schildförmige Steine, eingesetzt werden konnte, wurde sie von den spanischen Eroberern geraubt und landete schließlich im Besitz dreier Piraten. Professor Oubier fand die Pyramide des Tezcatlipoca und übersetzte die komplexen Hieroglyphen, die ihm die Geschichte des gefangenen Gottes und der drei Schilde verrieten. Der drogenabhängige Forscher verkauft die Informationen weiter an Karzac, seinen Dealer.

Ihr greift in Oubiers Haus in das Geschehen ein, wo Nico gleich zu Beginn entführt wird. Als George müßt Ihr zunächst aus dem brennenden Haus entkommen und durch zahlreiche Aktionen die Freisetzung von Tezcatlipoca verhindern. Die Entwickler haben sich ausführlich mit südamerikanischen Zivilisationen beschäftigt, und so beinhaltet die Story viele historische Fakten. Technisch wirkt **Baphomets Fluch 2 - Die Spiegel der Finsternis** um Klassen besser als der Vorgänger. Vor allem die nervenden Ladezeiten wurden drastisch reduziert und durch geschicktes Speichermanagement optimiert. Transparenzeffekte, Parallaxscrolling und größere Sprites beweisen den grafischen Fortschritt, und deutlich mehr Puzzles garantieren längeren Spielspaß. rz

INFO

System: PlayStation
Name: Baphomets Fluch 2
Genre: Adventure
Hersteller: Revolution
Geplanter Erscheinungstermin:

Dezember 1997

Fantastic FOUR

Harte Action, fliegende Fäuste, lichterlohe Super-Specials und herrlich animierte Marvel-Sprites erwarten den Spieler in Acclaims aktueller Comic-Heft-Umsetzung.



Optisch schlägt Fantastic Four jedes bisher erschienene Marvel-Spiel. Die FIX-Effekte sind einfach phänomenal!

Nach längerer Bildschirmabstinenz finden sich diesmal vier legendäre Marvel-Superhelden auf der PlayStation zum fröhlichen Prügelausflug ein. Das Heldenquartett der gleichnamigen Marvel-Comic-Serie setzt sich aus den vier Charakteren „Mr. Fantastic“, „The Human Torch“, „Invisible Woman“ und „The Thing“ zusammen. Mit dem effektvollen 32-Bit-Debüt meldet sich auch ein alter Widersacher in polygonaler Höchstform zurück: Erzfeind „Dr. Doom“ hat seine Schlägertruppe beauftragt, die legendären „Fantastic Four“ ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen, damit er ungehindert an seiner weltbeherrschenden Zeitmaschine arbeiten kann. Ihr kämpft alleine oder im Verbund mit drei computergesteuerten Kumpanen auf verruchten Hinterhof-Straßen gegen Horden von ekligen Mutanten und üblen Schlägervisagen. Pausenlos wird unsere Heldencrew von Gorilla-Affen, kleinwüchsigen Zwergenkreaturen und Fels-Monstern angegriffen. Meist reicht ein gezielter Faustschlag oder ein gut platzierter Fußkick, um die Feinde stilgerecht vom Bildschirm zu fegen. Glücklicherweise haben sich die Probe-Jungs einige feine FIX-Extrawaffen einfallen lassen, mit denen Ihr die Gegner schnell wegpustet. Oder Ihr verlaßt Euch auf die altmodische Final Fight-Methode: Wenn plötzlich ein gefährlicher Rabauke auftaucht, wechselt Ihr

schnell die Richtung, umkreist ihn und fällt dem Schurken in den Rücken. Jeder Fighter verfügt über eine ansehnliche Special Move-Kollektion, die mit typischen Joypad & Button-Kommandos glühende Fireballs und Magic-Flashes hervorzaubern. Natürlich gehört einiges an Übung dazu, damit die Akteure alle Schlagtechniken im richtigen Timing ausführen. Ist die Lebensenergie bei Null angekommen, verliert Ihr eines von drei kostbaren Bildschirmleben. Je nach Örtlichkeit und den Hinterlassenschaften des Feindvolks dürft Ihr am Wegesrand liegende Extrakapseln einsammeln, die Euch zusätzliche Lebensenergie, mehr Angriffspower oder im absoluten Glücksfall mehr „Credits“ spendieren. Wer einen Multi-Tap-Adapter besitzt, darf auch mit drei Freunden gleichzeitig (also bis zu vier Spieler!) antreten. Euren Straßenkämpfen steht eine ansehnliche Fülle an Spezial-Schlägen zur Verfügung – inklusive mehrerer Tag-Team-Schlag-Varianten. Falls es mal allzu brenzlig wird, hilft nur noch eine hochwertige Superwaffe. Am Ende jedes Levels wartet wie gewöhnlich ein überdimensionaler Oberfiesling mit gemeinen Tricks auf Euch. Wir sind gespannt auf die finale Version, an der sicherlich nicht nur Marvel-Freunde ihren Spaß haben werden. ws



Fallen, Feinde, Freundschaft: vier legendäre Comic-Helden setzen sich zu Wehr

INFO

System: PlayStation
Name: Fantastic Four
Genre: Action-Spiel
Hersteller: Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:

September 1997

Other Life Azure Dreams

Nach dem großen Erfolg von Suikoden

hat Konami offensichtlich das Rollenspielieber gepackt.

Wir haben kurz in ihr neuestes Werk hineingeschnuppert.



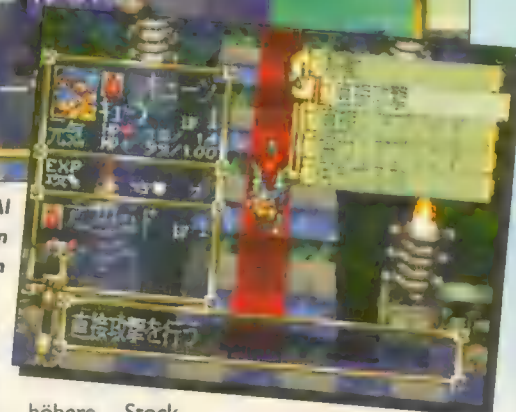
Ihr dürft Ihr Euch
sogar am Städte-
bau beteiligen



Witzige
Gespräche
auf
Japanisch



Eure Freunde werden per AI
gesteuert und lassen sich in
einem Menü verwalten



Wer als Software-Firma in Japan mit Rollenspielen gut ankommen will, muß sich schon etwas ganz Besonderes einfallen lassen, denn Vertreter dieses Genres gibt es drüben wie Sand am Meer. Konami haben bereits mit **Suikoden** gezeigt, daß sie auch auf diesem Gebiet mit innovativen Ideen glänzen. Deren jüngstes Werk basiert dementsprechend auf einem ungewöhnlichen Spielprinzip. In **Other Life Azure Dreams** existiert lediglich eine einzige Stadt und der Eingang zum angrenzenden Monster-Tower. Eure Aufgabe besteht nun darin, diesen geheimnisvollen und gefährlichen Turm zu betreten, um nach Items - insbesondere nach den wertvollen Monster-Eiern - zu suchen. Letztere könnt Ihr für teures Geld an einen örtlichen Monster-Shop verkaufen, oder aber ausbrüten und das entschlüpfte Geschöpf großziehen. Unser Held, ein angehender Treasure Hunter, hat von seinem seit sieben Jahren verschollenen Vater zwei Monster-Amulette geerbt, mit denen er maximal zwei der besagten Wesen indirekt steuern darf. Da Menschen in dieser einsamen Welt selbst nicht zaubern können und der Turm von weniger freundlich gesinnten Lebensformen be-

wohnt wird, erweisen sich die Gefährten als sehr nützlich, weil sie bei Kämpfen gerne magische Sprüche einsetzen. Zudem dürft Ihr Monster kreuzen, wobei die Zaubersprüche den jeweiligen Kreaturen entsprechend kombiniert werden. Das alles klingt zwar ziemlich kompliziert, doch wenn Ihr Euch in das Spiel hineinwagt, werden Euch die Optionen und Einstellungen in einem übersichtlich geordneten Menüsystem vor Augen geführt. Der Kampfmodus hingegen wirkt für einen Nicht-Japaner eher gewöhnungsbedürftig, da er sich stark an **Shiren The Vagabond** (SNES) orientiert. Jede Handlung auf der isometrischen Map kostet eine Zeiteinheit, in der sich auch Eure Gegner befinden. Wenn Ihr z.B. einen Schritt vorwärts macht, bewegen sich anschließend alle anderen Kreaturen innerhalb der Stage um eine Zeiteinheit weiter. Meistens gehen sie einen Schritt auf Euren Helden zu. Ihr müßt somit im voraus berechnen, wo Ihr welchen Gegnern am günstigsten begegnet. Habt Ihr so einen kompletten Level gemeistert, begeben sich Ihr in das nächst

höhere Stockwerk. Aber Ihr dürft auch zurück in die Stadt und Euch mit dem verdienten Geld beispielsweise am Städtebau beteiligen, Items kaufen oder einen Spielstand anlegen. Der einzige Nachteil dabei ist, daß Euch alle Erfahrungspunkte verlorengehen, wenn Ihr den Turm verlassen habt. Beim erneuten Betreten werden zudem auch alle Level neu generiert. tet

INFO

System: PlayStation
Name: Other Life Azure Dreams
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Konami
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: 25. September 1997
Deutschland: keine Angaben



the game company



<http://www.acme.netcologne.de>

0221 – 240 88 00



PlayStation



PlayStation

プレイステーション II
Japan

NINTENDO 64.....	36
Controller64 (K...)	59,90
Lenkrad64(Mad...)	59,90
Controller Pak (K...)	29,90
Controller 1K.....	44,90
Shaker Pak.....	39,90
Blast Corps.....	119,90
Int. Star Soccer.....	149,90
Marin 64.....	99,90
M. Kart64.....	99,90
M. Hang T.....	129,90
Star Wars.....	139,90
Turok.....	99,90
Wayne Gretzky Hockey.....	99,90
Wave Race 64.....	99,90

15-pol. DIN + RGB & Link-Kabel.....	24,-
Handballer + 1 x Platinum Schweiß...	33,-
Controller (Aunt).....	49,-
Controller (Sony).....	44,90
Dual Analog/Digital Controller (m).....	88,90
Dual A/D Convr. o. Variable Speed.....	59,90
Dual A/D C. Upgrade-Variable-W.....	79,90
Memory Card (1MB).....	39,90
Memory Card (24MEG).....	109,90
Namco Training Stick.....	99,90
RGB-Scor. Kabel.....	ab 29,90
Link-Kabel.....	29,90
Interpak-Kabel.....	129,90
Interpak-Kabel II (5m).....	39,90
Interpak-Kabel III.....	89,90

Make the Most of It	89.90
Micromachines V3.....	99.90
Morose Truck.....	99.90
Namco Museum 4.....	89.90
Ogre Battle us.....	139.90
Overblood.....	99.90
Panappa the Rappa.....	89.90
Porsche Challenge.....	89.90
Rage Racer.....	99.90
Rally Cross.....	89.90
Rav Storm.....	84.90
Road Tracers.....	84.90
Rebel Assault II (2 Disc).....	109.90
Resident Evil Directors Cut.....	89.90
Saturday Night Take Down.....	84.90

Ace Combat 2 (Flight-Sim).....	119.90
Arkana (Action-RPG).....	99.90
Arkanoid Returns.....	99.90
Coolboards 2.....	119.90
Dan Hunter.....	129.90
Dracula X (Castlevania).....	119.90
Fed2 (PFS).....	119.90
Final Fantasy VII (RPG).....	139.90
Final Fantasy Tactics (RPG).....	119.90
Front Mission Alternative.....	119.90
Gamera 2000 (Action).....	119.90
Ghost in the Shell (Action).....	119.90
Gun Bullet (Ego-Shoot, Namco).....	119.90
Gun Bullet & Guncon.....	159.90
I.Q. Buildup.....	99.90

Controller Pak...3 für 2.....3Stück..59.80

Memory Card..3 für 2.....3Stück..79,80



Wird eine oder mehrere Adressen (Software oder Hardware) mit 12, alle Adressen (Software oder Hardware) mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory Card aus.



Hint-Books.....	34,90
 Fantasy VII.....	34,90
Mario Kart.....	29,90
Soul Blade.....	34,90
Tekken II.....	34,90
Tekken III.....	39,90
Tomb Raider.....	29,90
Turok.....	29,90
Poste.....	ab 5,00
Soulblade DIN A1.....	25,00
Tekken III (51.5x75.5cm).....	25,00
Jurassic Park (11.1x14.1).....	29,90
PlayStation 2.....	29,95
 PlayStation 2.....	29,95
PlayStation Polo-Shit.....	59,90

Secret Armory.....	89.90
Broken Helix.....	99.90
Crash Bandicoot.....	89.90
Crash Bandicoot.....	99.90
Crow: City of Angels.....	89.90
Cyber Patrol + Just Laser-Gun.....	199.90
Dragon Ball.....	89.90
Dragon Warrior.....	99.90
Dynasty Warriors.....	199.90
Excalibur.....	89.90
Fatal Fury Real Bout.....	84.90
Final Fantasy 7 us (MCA-SIEMEN).....	139.90
Foame 1 97.....	119.90
Hercules us.....	119.90
International Super Star Soccer.Pro.....	89.90
King of Fighters.....	79.90
Lost World.....	99.90
Lost World.....	99.90
Legacy of Kain.....	99.90



PlayStation

Alien 3 (jpn).....	49.90
Cool Boarders (jpn).....	49.90
Destruction Derby (jpn).....	49.90
Double Ball 2 (jpn).....	49.90
Formula Circus (jpn).....	49.90
Need For Speed.....	49.90
Overthrust (jpn).....	49.90
Wipe Out.....	49.90
Wipe Out Revolution.....	49.90
Tekken.....	49.90
Wipe Out.....	49.90



Finanzierung

Die Spielstationen befinden sich im
Parkhaus mit 4 Stockwerken ab 74.00
Nintendo64 mit 250 Stücken ab 24,00
...einfach anrufen

AMAZON.....	39.90		LWEEI.....	39.90
POGRESS.....	39.90		NITEN.....	49.90
PATIENCE III.....	39.90		Macross.....	39.90
Battle Angle Allia.....	29.90		Devil Hunter Yonko.....	49.90
Bubblegum Gires.....	49.90	Plastic Little.....	39.90	
		Rec. of Lodoss War.....	49.90	
		Ghost in the Shell.....	39.90	
		Streetfighter II TV Box.....	59.90	

Infos & Preislisten auch per Fax oder telefonischen Rückumschlag!

Alle Artikel werden grundsätzlich je per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Mehrwertsteuer) erfolgt der Versand frei Haus. Änderungen/ergänzungen werden zusätzlich mit den entstehenden Lieferkosten von DM 9,- berechnet. (Wichtig: Die Versandkosten können voneinander abweichen! Unbeschadet der vorgenannten Bestimmungen behalten wir uns das Recht vor, die Versandkosten je Bestellung zu ändern. Unsere Sendungen werden nicht angeliefert, wenn Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird kostenlos ersetzt. Es gelten unsere AGB.



ME
the game company

Zölzlicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 11

Internet:
<http://www.ecma.nsf.cologne.de>

Mo-Fr 11.00-20.00 Uhr
Sa: 11.00-18.00 Uhr

Fachbandsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

- * **Softwarepräsentation**
 - auf 3 Großbild-Leinwänden
 - mit GlasTron-3D-Visier
 - auf Demo-Displays
- * **Internet-Terminals**

TOMB RAIDER

STARRING LARA CROFT

2

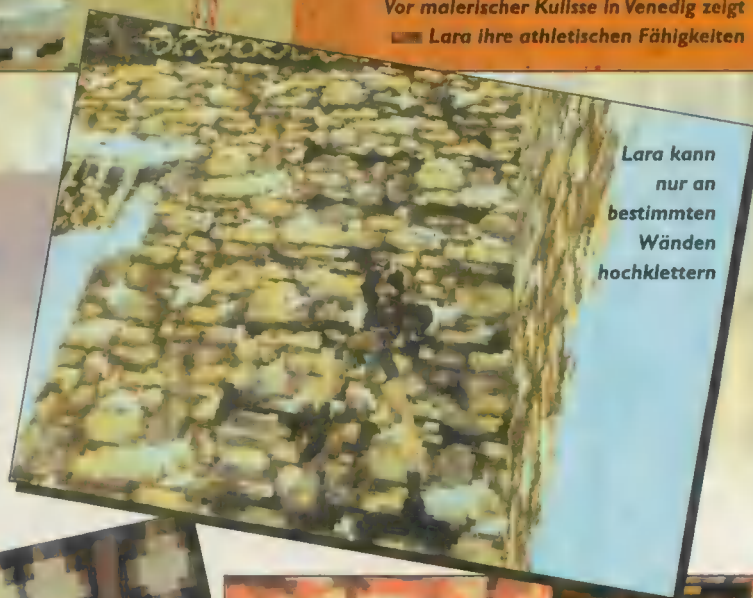
In letzter Sekunde erhielten wir noch eine frühe Version von Tomb Raider 2 und durften erstmals Hand anlegen an die neue Lara Croft.



Im unterirdischen Aquarium werden perfekt dominierte Haie ihre Runden

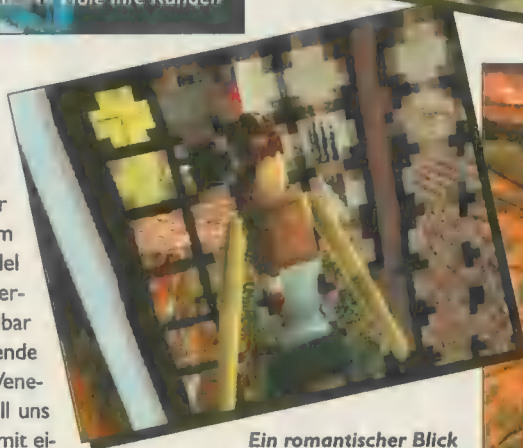


Vor malerischer Kulisse in Venedig zeigt Lara ihre athletischen Fähigkeiten



Lara kann nur an bestimmten Wänden hochklettern

Auf den ersten Blick hat sich bei Lara seit ihren ersten Abenteuern gar nicht so viel getan: Das Haar ist etwas länger und schwingt bei jeder Bewegung mit, ansonsten sieht sie immer noch aus wie eine Mischung aus dem Mädchen von nebenan und einem Model für Silikonimplantate. In unserer Vorversion war nur der Venedig-Level spielbar und zwei weitere Stages als selbstlaufende Demos vertreten. Kaum hatten wir in Venedig die ersten Ratten abgeschossen, will uns schon ein unangenehmer Zeitgenosse mit einem Eisenstab ans Leder. Mit den beiden Magnums (andere Waffen haben wir in unserer Demo leider nicht gefunden) erledigen wir den bösen Buben und verschaffen uns Zutritt in eine typisch venezianische Villa. Erfreut stellen wir hier fest, daß Lara von ihren athletischen Fähigkeiten nichts eingebüßt hat. Salti in alle Richtungen gehören zu ihren leichtesten Übungen, mühelos zieht sie sich an Mauervorsprüngen in die Höhe. Zu ihren neuen Hobbies gehört anscheinend das Freeclimbing, wie Lara im Tibet-Level zeigt. Sie klettert ohne Absicherung wie eine Bergziege senkrechte Felswände hoch, der schicke Pullover (neues Outfit) schützt sie gegen die Kälte. In einer dunklen Höhle holt sie plötzliche eine Fackel (ebenfalls neu) aus dem



Ein romantischer Blick durchs Fenster auf Venedigs Kanäle, typisch Frau.



Rucksack und zeigt uns so die verbesserten, sehr beeindruckenden Lichteffekte. Der dritte Level spielt größtenteils unter Wasser mit Lara im hautengen Taucheranzug, wobei sich an der realistischen Grafik mit Lichtspiegelungen nichts geändert hat. Später stehen wir vor den Fenstern eines riesigen Aquariums, in dem einige Haie hungrig auf Laras Schenkel starren. Ob Ihr Euch im fertigen Spiel mit den Ungeheuren rumschlagen dürft, wissen wir auch nicht, denn am Aquarium bricht das Demo leider ab. Auf jeden Fall haben uns die drei gezeigten Stages schon heiß auf mehr gemacht.

Mit den Magnums auf Rattenjagd, eigentlich eine Munitionsverschwendung, andere Waffen standen uns leider nicht zur Verfügung

INFO

System: PlayStation
Name: Tomb Raider 2
Genre: 3D-Action-Adventure
Hersteller: Core Design
Geplanter Erscheinungstermin:

November 1997

Hey

Dad.....

Was

hältst Du

Nur Bares ist Wahres!

*Also mach's einfach
wie alle Cracks.*

Laß Dich sponsern!

*Mit einem
Sponsor-Abo
von VIDEO GAMES.*

*Es geht ja so einfach:
Obere Karte ausfüllen,
unterschreiben lassen
und ab zur Post.*

von

einem

Sponsor-Abo?



Copyright Core Design aus dem Spiel Tomb Raider

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
**VIDEO
GAMES**

Vergessene Welt Gewinnspiel



REISE NACH
LOS ANGELES
ZU GEWINNEN!

1. Preis: Eine Reise nach Los Angeles für zwei Personen, inklusive Flug, drei Übernachtungen und Taschengeld

2. - 10. Preis: Je ein Electronic Arts T-Shirt.

Jurassic Park ist ja leider nur eine Fiktion, doch in Zusammenarbeit mit Electronic Arts geben wir Euch jetzt die Möglichkeit, das spektakulärste Dino-Abenteuer der Welt mitzuerleben: Jurassic Park - The Ride. In den Universal Studios Hollywood entstand in fünfjähriger Arbeit eine der teuersten Attraktionen aller Zeiten. In einem Boot tuckert Ihr gemütlich durch prähistorischen Dschungel, umgeben von perfekt animierten Sauriern, die sich bis auf wenige Zentimeter an Euch heranwagen. Die Fahrt dauert knapp sechs Minuten und endet mit einer Achterbahn-ähnlichen Abfahrt, bei der Euer Schiff fast 80 Sachen erreicht. Electronic Arts schickt Euch für drei Tage nach Hollywood, Flug, Hotel mit drei Übernachtungen und Taschengeld inklusive, um die Vergessene Welt aus erster Hand zu erleben. Allerdings steht vor dem Vergnügen erst mal die Arbeit, auf der rechten Seite seht Ihr verschiedene Dinosaurier, wir wollen die Namen von

mindestens drei der ausgestorbenen Riesen wissen. Also fleißig Lexikas wälzen oder Bibliotheken durchforsten. Wer glaubt, die Lösung gefunden zu haben, schickt diese auf Postkarte oder per Fax (keine E-Mail) an:

DMV Verlag
Redaktion Video Games
Stichwort: Vergessene Welt
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax: 0 89/9 91 15-4 99

Einsendeschluß ist der 26. September 97

Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Der Rechtsweg ist mal wieder ausgeschlossen. Die Gewinner geben wir in der Video Games 11/97 bekannt. rz



Final Fantasy TACTICS

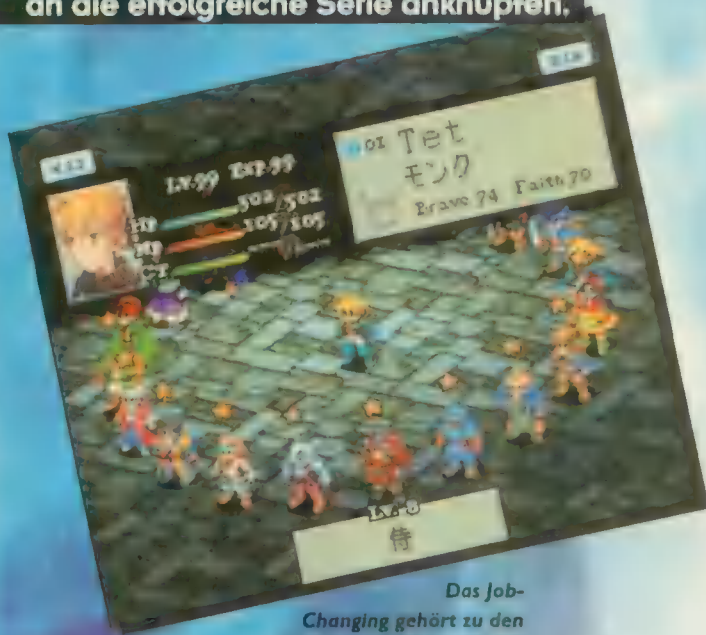
Squares siegreicher Feldzug

innerhalb der rollenspielenden Geiminde

war mitunter auch der Grund, Final Fantasy Tactics

herauszubringen. Sie soll nahtlos

an die erfolgreiche Serie anknüpfen.



Das Job-Changing gehört zu den Highlights in diesem Spiel.



Als Black Mage könnt Ihr Zaubersprüche innerhalb des rot markierte Bereichs anwenden. Natürlich existieren Unterschiede zwischen den Spells.

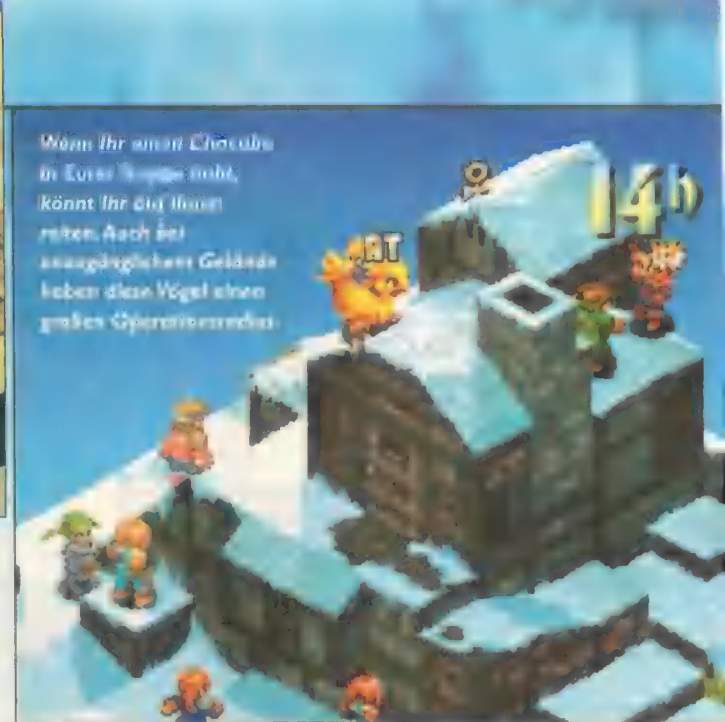
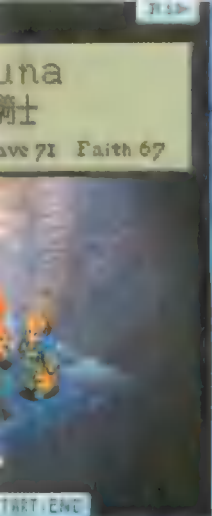


Die Zahlreichen Zwischensequenzen werden nicht separat gezeigt.

Daß Square beim letzten großen "Einkauf" unter anderem auch das Gros des **Tactics Ogre**-Entwickler-Teams zu sich holte, hatte ein einziges Ziel. Sie sollten für Zuwachs in der über lange Jahre erfolgreichen **Final Fantasy**-Saga sorgen, und zwar außerhalb des rollenspielenden Gewerbes. So ist **Final Fantasy Tactics** jener Sorte von Spielen zuzuordnen, die in Japan als Strategie-RPGs - die Betonung liegt auf RPG - bezeichnet werden. In der Rolle des jungen Söldners Ramza Beoulve (den Namen dürft Ihr aber vor Spielbeginn umbenennen) zieht Ihr durch das krisenerschütterte Königreich Ibalice und versucht, das Geheimnis der sogenannten Zodiac Steine zu ergründen. Diese sollen angeblich magische Kräfte besitzen, was natürlich die herrschende Klasse im ganzen Lande aufhorchen läßt. Die Kämpfe werden in isolierten Stages auf Runden basierend geführt, wobei jeder Charaktere, ob Freund oder Feind, Zeiteinheiten zugeordnet werden. Diese bestimmen, in welcher Reihenfolge der Schlagabtausch stattfindet. Wer **Tactics Ogre** kennt, der weiß auch, daß die verschiedenen Jobs eine nicht unwesentliche Rolle bei der Zusammenstellung Eurer Truppen spielen. Zu Beginn bekleidet jeder Kämpfer den Job als

"Auszubildender Soldat". Wenn Ihr genügend Job-Points - das sind Erfahrungspunkte, die Ihr unabhängig von den herkömmlichen Charakter-Erfahrungspunkten speziell für den zur Zeit ausgeübten Job bekommt - gesammelt habt, könnt Ihr Euch nach und nach Job-spezifische Fähigkeiten aneignen. Ein "Knight" beispielsweise kann später sogenannte Breaks (z.B. Armor-Break, Weapon Break oder Shield Break) ausführen, die die Ausrüstungsgegenstände des Gegners zerstören. Habt Ihr genügend Job Points gesammelt, steigt Euer Job Level, und Euer Kämpfer kann unter Umständen zu einem anderen Job überwechseln. Manche Jobs bekommt Ihr jedoch nur unter bestimmten Voraussetzungen. So dürfen lediglich weibliche Kämpfer, die Elementator Lv.5 und Dragoneer Lv.5 erreicht haben, zur "Tänzerin" aufsteigen. Manche Berufe wie der "Nachahmer" (ahmt automatisch alle Moves, die seine Truppen-Kameraden vollführt haben, nach) dürfen hingegen erst mit Erreichen der folgenden Job Levels ausgeübt werden: Azubi Soldat Lv.8, Item Handler Lv.8, Elemental Magician Lv.5, Speaker Lv.5, Elementator Lv.5 und Dragoneer Lv.5. Wer übrigens **Final Fantasy V** einmal gespielt hat, kann sich in etwa ausmalen, welche Jobs Euch am Ende zur Verfügung stehen. In

FINAL FANTASY TACTICS



Oben Links: Vor dem Kampf stellt Ihr Eure Eingreiftruppe zusammen
Oben: Die sogenannten Random Encount-Stages können zum Erfahrungspunktesammeln mißbraucht werden. Die Gegner tauchen immer wieder auf.

Final Fantasy Tactics Existieren neben den herkömmlichen Missions-Stages sogenannte "Random Encount" Level, in der Ihr jederzeit gegen freilaufende Monster antreten und trainieren könnt. Hier werden normalerweise die Erfahrungspunkte gesammelt, die Ihr später für die "richtigen" Missionen benötigt. Zu Beginn eines jeden Kampfes müßt Ihr Euer Attack Team (Anzahl ist je nach Stage unterschiedlich, jedoch maximal 5 Charaktere) zusammenstellen. Habt Ihr sie in Position gebracht, landet Ihr auf einer isometrischen Map, wo anschließend der Schlagabtausch beginnt. Die Kämpfe sind, wie anfangs er-

wähnt, grundsätzlich rundorientiert, jedoch besitzt jede einzelne Charaktere ihre eigenen Zeit-Einheiten. Ist eine Mission erfüllt, werden Euch die Zwischensequenzen ebenfalls auf solchen isometrischen Bühnen vor Augen geführt. Danach dürft Ihr Euch auf der großen Gesamtkarte in die nächste Stage bzw. Stadt begeben, wo Ihr einkaufen, Truppenmitglieder anheuern oder nach Quests und Extra-Missionen Ausschau halten könnt.

(Muster: Gamers Delight, 089-34018649)

I N F O

System: PlayStation
Name: Final Fantasy Tactics
Genre: Strategie-RPG
Hersteller: Square
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland: keine Angaben

05 21/64234 M.C. Game 05 21/64234

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	279,95
4-4-2 Soccer	DV	79,95
NaGCon	DV	84,95
Ace Combat 2	JP	139,95
Actua Soccer Club Edition	DV	89,95
Adidas Power Soccer 97	DV	89,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	69,95
Alien Trilogy	DV	49,95
Armored Core	JP	149,95
Battle Stations	DV	89,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Bedlam	DV	94,95
Black Dawn	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	69,95
Brahmaforce	US	109,95
Broken Helix	US	109,95
Bubble Bobble	DV	54,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust A Move 2	DV	49,95
Carnage Heart	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra: Legacy of War	DV	89,95
Cool Boarders	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crypt Killer	DV	94,95
Darklight Conflict	DV	89,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	84,95
Destructions Derby 2	DV	94,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV	89,95
Disruptor	DV	59,95
Epidemic	DV	84,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DV	84,95

Extreme Games 2	DV	84,95
F 1	DV	99,95
FIFA Soccer 97	DV	69,95
Final Fantasy Tactics	JP	169,95
Firo & Klawd	DV	89,95
Full Tilt Battle Pinball	DV	94,95
Hard Boiled	DV	89,95
Herc's Adventure	US	99,95
Hercules	US	119,95
Hexen	DV	89,95
Independence Day	DV	89,95
In the Hunt	DV	49,95
Iron & Blood	DV	49,95
Jet Rider	DV	84,95
K-1 Arena Fighters	US	109,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Lifelorce: Tenka	DV	89,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Lost Vikings	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mechwarrior 2	DV	79,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Namco Museum Vol. 1	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Nanotek Warrior	DV	89,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	69,95
Nedd for Speed 2	DV	89,95
NHL 97	DV	69,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
NHL Powerplay	DV	89,95
Overblood	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Pang Collection	DV	89,95

Panzer General 2	DV	89,95
Perfect Weapon	DV	89,95
Persana	US	114,95
Pete Sampras Extreme Tennis	DV	69,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Psychic Force	DV	89,95
Rage Racer	DV	94,95
Raging Skies	DV	94,95
Rally Cross	DV	84,95
Raven Project	DV	94,95
Rayman	DV	49,95
Rebel Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	79,95
Riot	DV	89,95
Robotron X	DV	49,95
Runabout Climax	JP	144,95
Saga Frontier	JP	154,95
Samurai Shodown 3	DV	84,95
Sengoku Musou	JP	139,95
Sentient	DV	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soul Blade	DV	89,95
Soviet Strike	DV	84,95
Speedster	DV	89,95
Spider	DV	89,95
Street Fighter EX Plus Alpha	JP	154,95
Strike Point	DV	89,95
Suikoden	DV	94,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer Pro	DV	94,95
Swagman	DV	89,95
Syndicate Wars	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Ten Pin Alley	DV	74,95

Test Drive Off Road	DV	89,95
The Crow	DV	89,95
Tilt	DV	89,95
Time Crisis	JP	199,95
Tobal No. 1	DV	89,95
Tobal No. 2	JP	139,95
Tomb Raider	DV	79,95
Total NBA 97	DV	84,95
Trash It	DV	74,95
True Pinball	DV	49,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Vandal Hearts	DV	94,95
Viewpoint	DV	39,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtual Pool	DV	89,95
V-Rally	DV	89,95
Warhammer	DV	79,95
WCW vs the World	US	109,95
Wild Arms	US	99,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
Wing Commander 4	DV	89,95
Wipeout 2097	DV	94,95
Worms	DV	49,95
X-Com 2	DV	89,95

NINTENDO 64:

Dark Rift	US	179,95
Hexen 64	US	179,95
FIFA 64	DV	119,95
GoldenEye 64	DV	89,95
Mario Kart 64	DV	89,95
Multi Racing Championship	JP	199,95
Pilotwings 64	DV	109,95
Shadows of the Empire	DV	129,95
Starfox, incl. Rumble	US	189,95
Superstar Soccer 64	DV	139,95
Turok	DV	139,95
Wave Race	DV	89,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

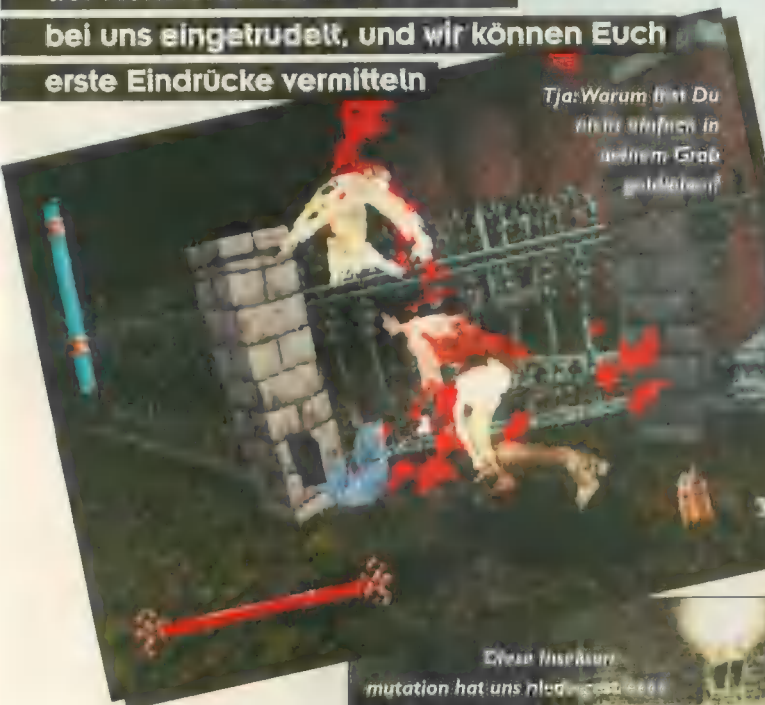
Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-
 Ab DM 100,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Nightmare CREATURES

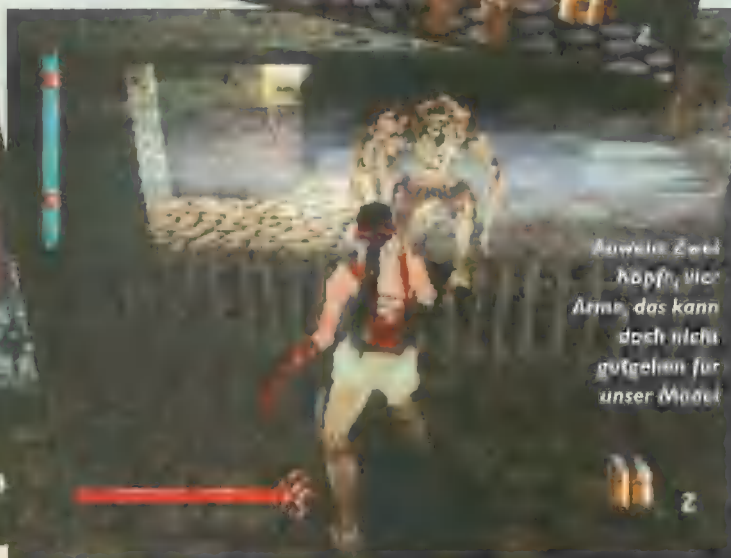
Mittlerweile ist eine spielbare Version

der Monsterschlacht in London

bei uns eingetrudelt, und wir können Euch
erste Eindrücke vermitteln



Tja: Warum bist Du
nicht einfach in
deinem Grab
geblieben?



Mit einer Uzi
schneidet Nadia
kreisförmig alles
über den Hüften

Außerdem: Zwei
Köpfe, vier
Arme, das kann
doch nicht
gutgehen für
unser Model

In einem unterirdischen Verlies in der Themse-Metropole zur Zeit Jack the Rippers bastelt Adam Crowley, seines Zeichens Mitglied einer satanischen Bruderschaft, unvorstellbar bizarre Monsterkreaturen, die die Stadt in Angst und Schrecken versetzen sollen. Ihr, als gottesfürchtiger Ignatius oder Fechtkünstlerin Nadia, habt den Auftrag, diese Ausgeburten der Hölle wieder in ihre Einzelteile zu zerlegen. Vom Spielprinzip her läßt sich **Nightmare Creatures** inzwischen wohl eher als Mischung zwischen **Resident Evil** und Acclains **The Crow** charakterisieren. Ihr marschiert in einer Echtzeit-3D-Texture-Map-Grafik durch düstere Gassen und neblige Straßenzüge und versohlt den Zombies und doppelköpfigen Schreckensgestalten mit Beat'em-Up-Moves den warzigen Hintern. Dabei stehen Euch je zwei Waffen- (Degen oder Bo, je nach Charakter) und Kick-Moves zur Verfügung, sowie ein Block, der Euch nach allen Seiten hin schützt. Außerdem beherrscht das London-Defender-Duo noch schnelle Side-



Diese Mutation
hat uns nicht
London ist erledigt!



Schöne Lichteffekte unter einer schummrigen Laterne lassen die Monster noch fieser erscheinen

steps sowie Saltos zur Flucht und kann auch Items wie Granaten, Lähmungsschurikens oder mittelalterliche Feuerwaffen einsetzen, sofern Euer wachsames Auge die Levelecken gut durchsucht hat. Das alles solltet Ihr gut kombinieren, denn die Monster sind mit allen Wassern gewaschen: Sie springen aus dem Hinterhalt hervor, greifen in Grüppchen an oder tänzeln permanent um Euch herum. Jede einzelne Kreatur stellt einen harten Brocken dar, und dementsprechend schnell schwindet auch Euer Lebensbalken. Für Splatter-Fans ist das Kalisto-Produkt (Frankreich), das von Sony vertrieben wird, ein echter Leckerbissen. Ihr könnt z.B. die Biester per Schwertstreich sozusagen duplizieren, was von malerischen Blutfontä-

nen begleitet wird. Die Kameraperspektive dreht sich zwar in einigen Szenen noch etwas chaotisch, aber an der Monsterhatz wird ja auch noch gearbeitet. rk

INFO

System: PlayStation
Name: Nightmare Creatures
Genre: Beat'em Up-Adventure
Hersteller: Kalisto/Sony
Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

TEST Drive 4

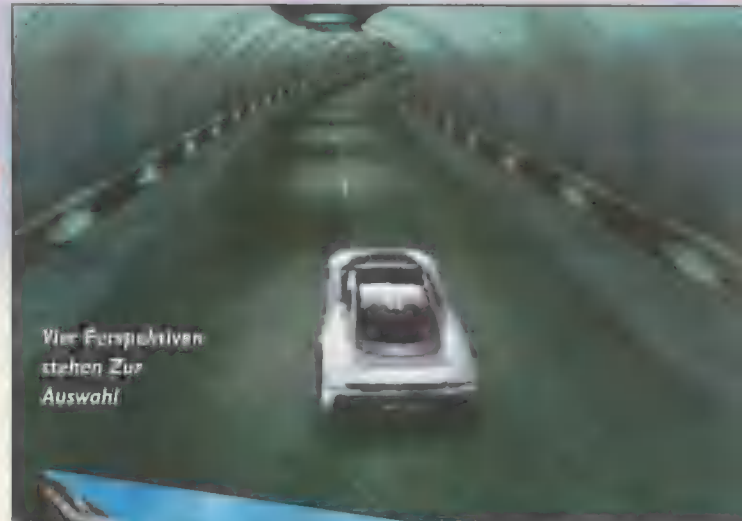
Mit Vollgas jagt Ihr am Steuer

Eurer Dodge Viper durch San Francisco,

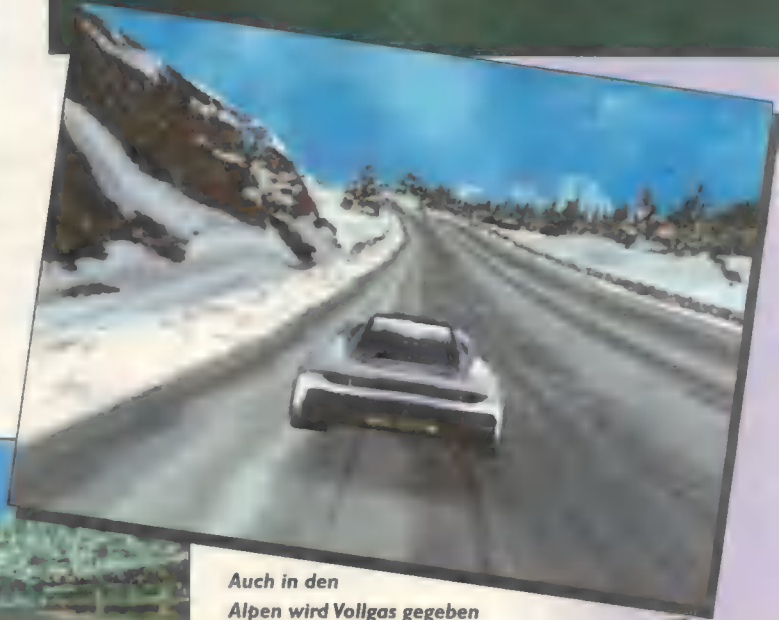
die Reifen am Limit und die Polizei im Nacken.



Mit 200 Sachen jagen wir an der Highway-Police vorbei



Vier Perspektiven stehen zur Auswahl



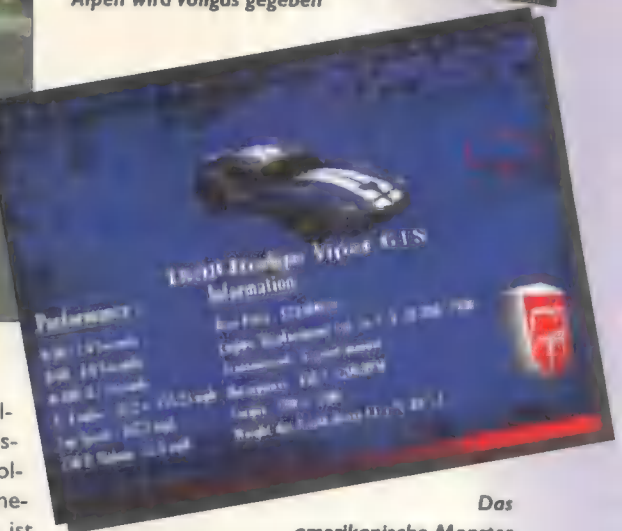
Auch in den Alpen wird Vollgas gegeben



Mit der offenen Cobra durch Amerika, das ist Freiheit pur

Mit der Test-Drive-Serie hatte sich Accolade noch nie mit Ruhm bekleckert, schon zu C64-Zeiten galten die Rennspiele der US-Firma als ausgesprochene Langweiler. Bei **Test Drive 4** will man aus früheren Fehlern lernen und hat sich die Talen- der **Destruction-Derby**-Entwickler gesichert. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, schon unsere Vorversion beweist, daß TD4 mit den Vorgängern qualitativ nichts gemein hat. 17 Traumkarossen aus aller Welt warten in der Garage, darunter natürlich der US-Muscle-Car schlechthin, der Dodge Viper mit dem Monster V-10-Motor. Auch der Klassiker Corvette steht in der neuesten Version zur Verfügung, und Nostalgiker dürfen sich ans Steuer einer Cobra oder eines Lamborghini Countach wagen. Um die sechs Strecken aus aller Welt möglichst realistisch zu gestalten, haben sich die Designer auf große Tour gegeben und unter anderem die italienischen Alpen, Kyoto in Japan, Washington DC und San Francisco auf Video festgehalten. Auch nach München wollte man kommen, um das male- rische Bayern einzufangen, in unserer Vorver- sion war davon leider noch nichts zu sehen.

Die Strecken wurden wunderschön gestaltet mit detaillierten Texturen, abwechs- lungsreicher Landschaft und stimmungsvol- len Wetter- und Lichteffekten, z.B. Realtime- Lightsourcing in den Tunnels. Jeder Kurs ist extrem lang mit unterschiedlichen Anforder- ungen, wobei Ihr die einzelnen Abschnitte innerhalb eines bestimmten Zeitlimits absol- vieren müßt. Die 17 Renner unterscheiden sich in Beschleunigung, Toppspeed und Fahr- verhalten, die Viper z.B. liegt in Kurven längst nicht so gut wie die Cobra. Einige der Spielmodi erlauben mehreren Mitspielern, gegeneinander anzutreten, allerdings nicht gleichzeitig. Diese Option bietet nur die PC- Version, bei der bis zu acht Piloten im Netz an den Start gehen.



Das amerikanische Monster Dodge Viper mit unglaublichen Beschleunigungswerten

INFO

System: PlayStation
Name: Test Drive 4
Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade
Geplanter Erscheinungstermin:

Winter 97

Es ist nicht einfach,

ein Spiel möglichst präzise,

objektiv und gleichzeitig

sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind

aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist. Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsoleumsetzungen.

WERTUNG

System: Playstation
 Spielertyp: Strategiespiel
 Datenträger: CD
 Hersteller: Mindscape
 Testversion: Mindscape
 Spieler: 1
 Features: Speicheroption
 Schwierigkeitsgrad: 8-9
 Preis: ca. 100 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 16
 Grafik: 58%
 Musik: 52%
 Soundeffekte: 68%

Spielspaß: 71%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spielertyps sowie **technische Daten**.

Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

Neu ist unsere Altersempfehlung.

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule**.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



DIRK

Hat sich per Internet aus England ein paar Samples von London-Kondomen schicken lassen und die Aktion dann verschämt auf Tet geschoben



WOLFGANG

Fliegt Mitte September für zwei Wochen nach Amerika, um Las Vegas und LA. unsicher zu machen und das Laserdisc-Mekka Ken Crane zu besuchen



RALPH

Hat beim letzten Billardabend mit Rob und Jan mal wieder gnadenlos abgelooost, obwohl er doch so einen tollen Queue mit Lederkoffer (!) besitzt.



ROBERT

Das Auto ist da!!!



TET

Der Handy-Trouble hat ein Ende, nach monatelanger Odyssee haben Tet, das Handy und die D2-Karte endlich zueinander gefunden.

NEU! Ab jetzt gibt es wieder **5** Wertungsgesichter:



SUPER



GUT



GEHT SO



HÄJA



HILFE

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer“ ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionsempfehlung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

DAS KLEINE GE-DRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik“, „Musik“, „Soundeffekte“ und „Spielspaß“ gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr

schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Media Control TOP 10

SUPER NINTENDO	1	(1)	Lufia	SNES
	2	(2)	Super Mario Kart - Classic Line	SNES
	3	(4)	Super Mario All Stars - Classic Line	SNES
	4	(9)	Inter. Superstar Soccer Deluxe	SNES
	5	(5)	FIFA Soccer '97	SNES
	6	(7)	Super Star Wars	SNES
	7	(3)	Donkey Kong Country 3	SNES
	8	(6)	Die Schlümpfe-Reise um die Welt	SNES
	9	(-)	Super Mario World 2 - Yoshi's Island	SNES
	10	(-)	Terranigma	SNES
SATURN	1	(8)	Shining the Holy Ark	Saturn
	2	(1)	Soviet Strike	Saturn
	3	(9)	Dark Savior	Saturn
	4	(6)	Tombräider	Saturn
	5	(2)	Manx TT: Superbike	Saturn
	6	(4)	indiziert	Saturn
	7	(7)	Command & Conquer	Saturn
	8	(3)	Bombberman	Saturn
	9	(-)	Sega Worldwide Soccer '97	Saturn
	10	(-)	Daytona CCE	Saturn
PLAYSTATION	1	(neu)	V - Rally	Playstation
	2	(1)	Porsche Challenge	Playstation
	3	(9)	Tekken - Platinum	Playstation
	4	(3)	Rage Racer	Playstation
	5	(4)	Formel 1	Playstation
	6	(5)	Tombräider	Playstation
	7	(7)	Soul Blade	Playstation
	8	(2)	Need for Speed 2	Playstation
	9	(8)	Destruction Derby - Platinum	Playstation
	10	(10)	Resident Evil	Playstation

Diese Charts werden durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT ... Marvel S. Heroes, SAT
... weil die alten Street Fighter „OUT“ sind!

HÖRT ZUR ZEIT die Pilze im Wald wachsen
... weil er auf Schwammerl suchen steht.

FILM-FAVORIT ... Das fünfte Element
weil Bruce Willis darin einfach supercool ist.



SPIELT ZUR ZEIT Resident Evil Dir. Cut, PS
... weil es so schön brutal ist

HÖRT ZUR ZEIT ... deutsche Schlager
... weil Roy und Marianne wieder in sind

FILM-FAVORIT ... Kolya
... weil ich voll auf Filmkunst abfahre



SPIELT ZUR ZEIT ... FF Tactics, Playstation
... weil es so gut wie Tactics Ogre ist

HÖRT ZUR ZEIT ... Kaisuke Kuwata, From Yesterday
... weil er eine schöne rauhe Stimme hat

FILM-FAVORIT ... Doberman
... unglaublich hart und völlig genial



SPIELT ZUR ZEIT Multi Champ. Racing, N64
... weil ich so gerne Vollgas gebe

HÖRT ZUR ZEIT ... Meredith Brooks, Bitch
... weil der Song Frauen perfekt beschreibt

FILM-FAVORIT ... Grosse Pointe Blank
... fast so gut wie Pulp Fiction.



SPIELT ZUR ZEIT ... Starfox 64, N64
... weil ich auf fuchsiges Spiele stehe, basta!

HÖRT ZUR ZEIT ... Depeche Mode, Ultra
weil die „Techno“-Opis immer noch gut sind.

FILM-FAVORIT ... Four Rooms
... weil ich Tarantino-Filme göttlich finde.

Die zehn besten TESTS

1	Resident Evil	Saturn	95%
2	Formel 1 '97	Playstation	94%
3	Blast Corps	Nintendo 64	89%
4	Lylat Wars	Nintendo 64	88%
5	Abe's Odyssey	Playstation	87%
6	Doom 64	Nintendo 64	85%
7	Discworld 2	Saturn	83%
8	NHL Powerplay	PS/SAT	80%
9	Vergessene Welt - Jurassic Park	Playstation	75%
10	Xevious 3D/G+	Playstation	69%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet worden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

VG-LESER Top 10

1	V-Rally	Playstation
2	Rage Racer	Playstation
3	Mario Kart 64	Nintendo 64
4	Resident Evil	Playstation
5	Tombräider	PSX/Saturn
6	Turok	Nintendo 64
7	Soul Blade	Playstation
8	Super Mario 64	Nintendo 64
9	Tekken 2	Playstation
10	Wave Race 64	Nintendo 64

Bitte schickt Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: DMV Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort „Hits“, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 0 89/9 91 15-4

KINOHITS des Monats

1	Aus dem Dschungel...	mit Tim Allen
2	Speed 2	mit Sandra Bullock im Bikini
3	In Sachen Liebe	mit Meg Ryan und Matthew Broderick
4	Anaconda	mit einer seeeeeeeeeehr langen Schlange
5	Bandits	mit typischen deutschen Frauen
6	Kolya	mit einem Oscar ausgezeichnet
7	Con Air	mit Nicolas Cage
8	Prinz Eisenherz	mit wem eigentlich?
9	Susi und Strolch	Disneys Zeichentrickfilm
10	Wilde Kreaturen	mit John Cleese

Lylat Wars



Traumhaft & giftig:
Der Zoness-Level
gehört zu den schönsten
im gesamten Spiel

Irgendwo in einem fernen Universum, weit ab von unserer Zivilisation, existiert eine Welt, die von Tieren bewohnt und regiert wird. Wir befinden uns in einem Sektor, der im Sternenregister als Lylat-System aufgeführt ist - ein Ort des galaktischen Friedens und der Harmonie. Zumindest war es so bis vor kurzem. Ein genialer und zugleich großwahnwitziger Wissenschaftler namens Andross hatte begonnen, nach der ultimativen, absolut tödlichsten Bio-Waffe zu forschen, die er dann später - natürlich mit voller Absicht - gegen die Bevölkerung des vierten Planeten Corneria einsetzt. Solche groben Verstöße gegen die Mensch... äh... Tierlichkeit werden sogar in dieser entfernten Ecke des Universum geahndet - erst recht an einem Ort des galaktischen Friedens und der Harmonie. Der Wissenschaftler wird kurzum verhaftet, zum Schwerverbrecher gestempelt und anschließend auf den Gefängnis-Planeten Venom verbannt, von wo er nun ein mächtiges Imperium durch die Galaxis dirigiert. Nicht einmal die Fliegerasse des Star Fox-Teams unter Führung von James McCloud, können ihn daran hindern, nach und nach das Lylat-System unter seine Fitti-



Auf dem Wasserplaneten Aquas steigt Ihr in das U-Boot Blue Marine und macht Jagd auf eine fürchterliche Bio-Waffe

che zu bringen. Wenige Jahre später droht Corneria, dem Hauptsitz der Ilyatianischen Föderation, das endgültige Aus. Wieder muß das Star Fox-Team, das nun diesmal von Sohnnemann Fox McCloud angeführt wird, gegen die imperiale Übermacht antreten. In **Lylat Wars** steuert Ihr den neuen Helden durch 15 irrwitzige 3D-Stages und ballert Euch den Weg nach Venom frei. Ausgangspunkt Eurer Reise ist der Planet Corneria, den Ihr zunächst von Andross' Besatzungsmacht befreien müßt. Hier macht Ihr erstmals Bekanntschaft mit den beiden Spielmodi innerhalb der Level, zwischen denen der Computer - abhängig von der jeweiligen Spielsituation - umschaltet. Im 3D-Scroll-Modus durchfliegt Ihr eine eng begrenzte Schneise, die in etwa der Bildschirmbreite bzw. -höhe entspricht. Zwar dürft Ihr Loops drehen,

Solange Eure Freunde noch „leben“, geben sie Euch wichtige Tips. Peppy ist Spezialist für gute Ratschläge und hilft Euch beim Boßkampf.

Kehrtwenden sind jedoch nicht möglich. Diese könnt Ihr erst dann vollführen, wenn Ihr Euch im sogenannten Allrange-Modus befindet. Hier dürft Ihr Euch innerhalb eines bestimmten Gebietes auch vollkommen frei bewegen. Meistens schaltet sich dieser Modus bei Luftduellen mit mehreren Gegnern oder bei einigen Boßkämpfen automatisch ein. Damit Ihr nicht so ganz auf Euch allein gestellt seid, gesellen sich Eure Team-Gefährten dazu und geben nützliche Tips. Wichtig dabei ist nur, daß sie im vorangegangenen Level überlebt haben. Andernfalls werden sie zum Mutterschiff Great Fox zurückbeordert, um Reparaturen durchzuführen. Auf Slippy und Falco solltet Ihr besonders achten. Der Froschpilot analysiert Euch die Boßgegner und berechnet deren Lebensenergie, der fliegende Falke hingegen zeigt Euch versteckte Flugrouten, die Euch eventuell in alternative oder gar versteckte Stageabschnitte hinführen. Alle 15 Level bekommt Ihr ohnehin nicht in einem Durchgang zu sehen, weil sich die Wege ständig verzweigen. Für fortgeschrittene Shooter gibt es zu jedem Level einen der Orden zu verdienen, die dann vergeben werden, wenn eine bestimmte Anzahl an Abschüssen erreicht ist. Falls Ihr das Kunststück schafft, alle Orden zu ergattern, steht Euch der vom Schwierigkeitsgrad anspruchsvollere Expert-Modus zur Verfügung. Und wer diesen mit dem Venom 2-Level abschließt, der erlebt eine Überraschung im 4-Spieler-Battle-Modus...

BOSS

Nintendos
Grafik-
Abteilung hat
sich bei Lylat
Wars wahrlich
einen Orden
verdient

TOTAL HITS
843TOP
843

CO 5V AB ZO MA AG VE
141 103 112 166 127 0 0

Nach fast jedem Level existieren Verzweigungen, wodurch sich der Schwierigkeitsgrad ständig verändert



Um Mißverständnissen vorzubeugen - Bei Lylat Wars handelt es sich keinesfalls um ein neuartiges Nintendo 64-Spiel, das aus dem Nichts aufgetaucht ist und wovon alle Videospielezeitschriften bisher versäumt haben zu berichten. Vielmehr ist dies der offizielle deutsche Titel von dem, was in Japan und in den USA unter dem Namen Starfox 64 veröffentlicht wurde. Warum es hierzulande so heißt, hat lediglich rechtliche Gründe. Inhaltlich existiert - bis auf die Möglichkeit zwischen drei Sprachen als Untertitel (Englisch, Französisch und Deutsch) und zwei Sprachsample-Variationen (Englisch und "Lylatianisch") umzuschalten - kein Unterschied zu den NTSC-Versionen. Sogar das Ramble-Pack ist, genau wie beim Verkaufsstart in Japan, im Preis von 130 Mark inbegriffen. Das faszinierende an Lylat Wars ist zunächst einmal die beinahe malerische Grafik, die ruckelfrei durch die Bildröhre fließt. Keine Stage gleicht der anderen, der Detailreichtum im Eisenbahn-Level auf dem Planeten Macbeth übertrifft manch "realistisches" Spiel. Auf die Feinheiten solltet Ihr zudem sehr genau achten. Meistens sind Hinweise und Gegenstände versteckt, die Euch in geheime Level transferieren, mehr Waffen und Schildstärke beschaffen oder aber den Weg in den nächsthöheren Level (Verzweigungen) ebnen. Obwohl "nur"

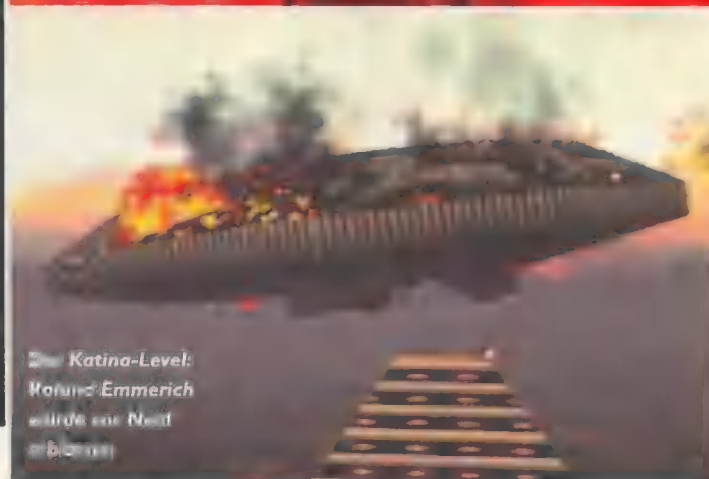
15 Levels groß, bietet Lylat Wars durch solche versteckten Features einen hinreichend großen Langzeitspielspaß. Daß die Entwickler ebenfalls große Freude an ihrer Arbeit hatten, merkt man an den liebevoll gestalteten Zwischensequenzen und manchmal sogar an kompletten Leveldesigns. Wer sich als Science Fiction-Fan bezeichnet, wird so auf witzige Anspielungen bekannter Film-Titel stoßen: Szenen, die an Krieg der Sterne erinnern, Boßgegner, die offensichtlich von Gundam inspiriert wurden oder Monster die aus Dune - Der Wüstenplanet entsprungen zu sein scheinen. Auf dem Planeten Katina dürft Ihr sogar die berühmte Luftschlacht aus dem Kinohit Independence Day nachspielen, und es macht garantiert mehr Spaß als beim gleichnamigen Spielertitel für die PlayStation. Das einzige, was mir überhaupt nicht gefällt, ist der Multiplayer-Modus. Zwar ist die Grafik immer noch sehr fein, doch ein viergeteilter Spielbildschirm bietet eben nur ein Viertel der Übersicht, die man benötigt, um das Flugzeug (bzw. den Panzer oder die „Kämpfer“) genau genug zu steuern.

TESTS

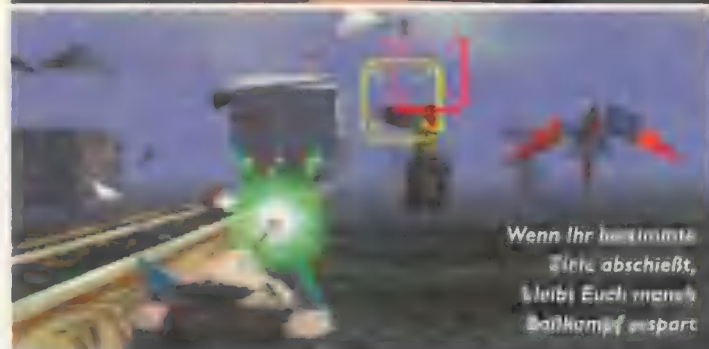
NINTENDO 64



Der Sahne-Buß auf dem Feuerplaneten Selar ist einer meiner Lieblings-Edgegner



Das Katina-Level: Ronald Emmerich würde eine Neid erbitten



Wenn Ihr bestimmte Ziele abschießt, bleibt Euch noch Balkampf erspart

WERTUNG

System: Nintendo 64
Spielertyp: 3D-Shoot'em Up
Datenträger: 96 Bit Modul
Hersteller: Nintendo
Testversion: Archiv
Spieler: 1-4
Speicheroption: Batterie
Features: Ramble-Pack inkl.
Schwierigkeitsgrad: 5-7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 90%
Musik: 75%
Soundeffekte: 73%

Spielspaß: 88%

Blast Corps



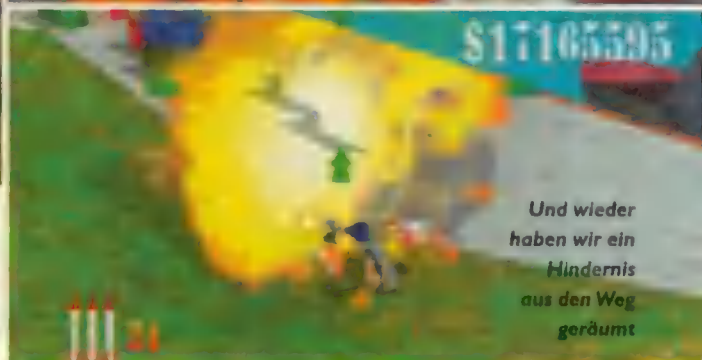
Die Kamera verwöhnt mit Naheinstellungen und fließenden Schwenks. Die Rennsequenzen zählen leider zu den langweiligsten Blast Corps-Missionen.

Mit **Blast Corps** präsentiert Donkey K. Country-Erfinder Rare die wohl ungewöhnlichste Zerstörungsschlacht der gesamten Videospielgeschichte. Die grundlegende Spielidee hört sich äußerst simpel und einfach an: Ein mit hochexplosiven Atomraketen beladener Transporter rast führerlos durch stark besiedelte Landschaftsgebiete unseres Heimatplaneten und droht, dabei alles zu zerstören, was sich ihm in den Weg stellt. Ihr gehört zum **Blast Corps**, einer ultraharten Marines-Einheit, die auf zeitkritische »Problembeseitigungsaufgaben« spezialisiert ist. Bei jeglicher Berührung mit einem Objekt (Gebäude, dem Raketenfahrzeug etc.) gibt es eine gigantische Explosion, die das gesamte Areal in Schutt und Asche legt. Ihr übernehmt die Befehlsgewalt der Truppe, die über den modernsten Fuhrpark an konventionellen High-Tech-Maschinen verfügt. In der ersten Stage startet Ihr eure Rettungsaktion mit einem Kettenschaukelbagger und versucht damit, alle störenden Gefahrenstellen dem Erdboden gleichzumachen. Über 60 unterschiedliche Szenarios-Schauplätze, die verzwickte Einzelaufträge enthalten, müssen erfolgreich absolviert werden. Für überdurchschnittliche Blast Corps-Piloten erschließen sich im weiteren Spielverlauf fünf zusätzliche Geheimplaneten (Mond, Merkur, Venus, Mars und Neptun), die neue Herausforderungen beinhalten. Jede Kampagne bietet eine vorgegebene Handlung, die mit einem kurzen Missions-Briefing eingeleitet wird. Nach dem Erledigen des Primärziels gilt es in weiteren Durchgängen des gleichen Levels verschiedene Zusatzaufgaben zu lösen. Die Aufgaben sind vielfältig und

abwechslungsreich: Ihr befreit gefangene Wissenschaftler aus Gebäuden, zerstört Radaranlagen oder sammelt RDU's (Radiation Dispersal Units) in Form von leuchtenden Punktmarkierungen auf. In späteren Levels steigt Ihr in den Führerstand einer Güterzug-Lokomotive, bedient die Hydraulik-Hebel eines gigantischen Baukrans oder fliegt mit Raketenbestückten Roboter-Anzügen zerstörerische Luftangriffe auf wegversperrende Hindernisse. Blinkende Hinweispeile helfen zunächst, das strategisch wichtigste Ziel in der Gefahrenzone ausfindig zu machen. Wer erfolgreich agiert, kassiert saftige Dollarprämien, was im weiteren Spielverlauf den Kauf neuer Zerstörungsmaschinen ermöglicht. So stehen später bewaffnete Vehikel und gigantische Super-Mechs zur freien Auswahl. Ihr steuert je nach Level-Szenario 14 verschiedene Fahrzeugtypen durch die Polygon-Landschaft. Die Palette reicht dabei von tonnenschweren Bulldozern über hochgetunte Sportwagen bis hin zum futuristischen Raketenmotorrad. Jedes Fortbewegungsmittel hat eine oder mehrere technische Spezialitäten zu bieten. Unterwegs dürft Ihr jederzeit den Führerstand Eures jeweiligen Fahrzeuges verlassen, um z.B. in ein anderes Vehikel umzusteigen. Die vielen spielerischen Elemente und die benutzbare Maschinerie erlauben trickreiche Puzzles. Aber nicht nur das richtige Fahrzeug, sondern auch Lenkgeschick, Geländeunterschiede und Geschwindigkeit spielen eine entscheidende Rolle über Erfolg und Niederlage. Wer im Zeitlimit bleibt, erntet je nach verbrauchter Zeit als Belohnung eine Bronze-, Sil-



Die Explosions-Effekte sind einfach Mega-Genial



Und wieder haben wir ein Hindernis aus den Weg geräumt

ber- oder Goldmedaille. Eurer Gefährt und die Umgebung seht Ihr entweder aus der Vogelperspektive oder von schräg oben. Per Knopfdruck auf einen der gelben Richtungspfeile zoomt Ihr in mehreren Stufen näher an das Geschehen heran oder schaltet auf eine Satelliten-View um, die Euch den Raketentransporter und seinen momentanen Aufenthaltsort zeigt ws



Was für ein grandioses Explosionsspektakel! Dieses Modul gehört in jede Nintendo 64-Sammlung. Blast Corps ist ungeheuer komplex und die Motivation ist riesig. Die 3D-Welt ist stimmungsvoll und detailreich.

Das Spielprinzip fesselt perfekt durchdacht und dazu noch originell. Tolle Techno-Musik und bombastische Soundeffekte, inklusive glasklarer Sprachausgabe untermauern das Spielgeschehen hervorragend. Die zahllosen FX-Effekte (Spiegelungen, Lichtquellen, Transparenz) sind einfach zauberhaft. Ihr werdet mit zunehmend komplexeren Situationen konfrontiert, die alle unter steigendem Zeitdruck zu lösen sind. Das Schönste bei Blast Corps ist schnell auf einen Nenner gebracht: Man darf einfach alles zerstören, was sich auf dem Bildschirm befindet. Da gibt es nichts zu meckern: Feine Missionen, die sich im Schwierigkeitsgrad steigern, ein teuflisch gutes Level-Design und es gibt große Gebiete mit prächtiger 3D-Grafik zum Erkunden. Rare hat uns eine völlig neue Spielidee be-



Via Cyber-
platz werden
ganze Hoch-
ausreihen
gelichtet



Raketentrans-
porter in
Sicht! Jetzt
zählen
Sekunden!
Schnell die
letzten Häuser
niederwalzen,
bevor es zum
großen GAU
kommt

schert – und das passiert in der heutigen Zeit immer seltener. Was hier an frischen Ideen eingearbeitet wurde, ist wirklich unschlagbare Extraklasse. Die spezialisierten Fahrzeuge, die vielen abwechslungsreichen Objekte und das komplexe Level-Design erlauben herrlich verzwickte, aber lösbarer Action-Grübeleien. Wodurch Blast Corps geradezu grandios wird, ist die klasse 3D-Grafik, die einen regelrecht in eine kindliche Miniatur-Spielzeugwelt katapultiert. Blast Corps ist eines der stärksten N64-Module, das Freunden von anspruchsvolleren Denkspielen als auch eingefleischten Action-Spielern einen Heidenspaß bereiten wird. Die Aufgaben sind herausfordernd, ohne zu frustrieren und die Steuerung ist vorbildlich in Sachen Benutzerführung und Vielseitigkeit. Um die Langzeit-Motivation zu steigern, gibt es jede Menge versteckte Orte, die mit Bonus-Features aufwarten. Da poppt keine Landschaft auf, und es gibt auch kein unschönes Polygon-Clipping. Mir gefällt die ungewöhnliche Genre-mischung ebenso gut wie die Bewegungsfreiheit, die man zwischen den einzelnen Level-Stationen hat. Die erheblich langweiligeren Renneinlagen im Micro Machines-Stil hätten sich die Entwickler meines Erachtens allerdings sparen können. Alles in allem zählt Blast Corps zu den besten Spielen, die bislang für das N64 erschienen sind. ws

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Action / Denkspiel
Datenträger:	Modul 64 Mbit
Hersteller:	Rare/Nintendo
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 4 Blöcke
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	81%
Musik:	80%
Soundeffekte:	85%

Spielspaß: **89%**

Jetzt sparen — wir packen aus!

Nintendo 64-Controller	295.-
AV-Kabel und Scart-Adapter	
Controller verschiedene Farben	59.-
Controller Pak	39.-
Importsple - Adapter	49.-
Super Mario 64	88.-
Pilot Wings	109.-
Star Wars (Shad. of the Empire)	129.-
Waverace	88.-
Blast Corps*	117.-
Turok (Dinosaurhunter)	139.-
Wayne Gretzky's 3D Hockey*	139.-
NBA Hang Time*	139.-
Super Mario Kart 64	89.-
Int. Superstar Soccer 64	139.-
Starfox 64*, Golden Eye*	a.A.
Hexen 64*	a.A.

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen
Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 7,- Versandkosten

fun & run Versand

Martin Schwach
Mörkestraße 29/2,
73765 Neuhausen

☎ und Fax

0 71 58 - 6 53 53

Tel. Bestellannahme:
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Sa. 10-16 Uhr

PSX BOOT CHIP

12.95 DM

mit ausführlicher Einbauanleitung für jedermann

PSX Grundgerät	289.90 DM
PSX Multinorm inkl. RGB & 6 Mon. Garantie	329.00 DM
PSX RGB Kabel	14.90 DM
PSX Umbau inkl. RGB & 12 Mon. Garantie	49.90 DM
PSX Memory Card 15 Block	27.90 DM
PSX Pad mit Turbo & Dauerfeuer	19.90 DM

Händleranfragen erwünscht !!!

Galaxy Mega Play

Bochumerstr. 188 - 44625 Herne - Tel: 02323 451885 Fax: 459044

NEW PSX

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

SONY PLAYSTATION .. 279,00
INKL. 2 CONTROLLER

AIR COMBAT 2* .. 89,95
BEDLAM .. 89,95
BROKEN HELIX* .. 99,95
CITY OF LOST CHILDREN .. 89,95
CONSTRUCTOR* .. 89,95
CREATION* .. 89,95
DEATHTRAP DUNGEON* .. 89,95
DARKLIGHT CONFLICT .. 89,95
DESCENT 2 .. 59,95
EXHUMED .. 69,95
FLOTTENMANÖVER .. 89,95
HEXEN .. 79,95
INDEPENDENCE DAY .. 89,95
JURASSIC PARK* .. 99,95
MDK* .. 99,95
MECH WARRIOR 1 .. 69,95
MONSTER TRUCK .. 89,95
NANOTEK WARRIOR .. 89,95
NASCAR RACING* .. 89,95
PITFALL 3D* .. 89,95
PERFECT WEAPON* .. 89,95
PORSCHE CHALLENGE .. 79,95
RAGE RACER .. 89,95
REBEL ASSAULT 2 .. 89,95
RALLY (KUN) .. 89,95
RISIKO .. 89,95
SENTINENT .. 89,95
SUIKODEN .. 69,95
SPIDER .. 89,95
SOUL BLADE .. 89,95
SYNDICATE WARS .. 89,95
TEN PIN ALLEY .. 89,95
TENKA LIFEFORCE .. 99,95
TRANSPORT TYCOON* .. 89,95
V-RALLY .. 99,95
VR POOL .. 89,95
VANDAL HEARTS .. 89,95

ULTRA 64

NEVIOUS 3D* .. 89,95
WING COMMANDER 4 .. 99,95
WARCRAFT 2* .. 89,95

ZUBEHÖR FÜR PSX
MEMORY CARD .. 29,95
MEMORY CARD 360 .. 99,95
CONTROLLER GAMAKI .. 39,95
RGB KABEL TREELOGIC .. 39,95
FLIGHT STICK .. 119,95
NAMCO FIGHTING STICK .. 99,95
PREDATOR GUN .. 69,95
HYPER GUN .. 69,95
HF ADAPTER .. 49,95

NINTENDO 64 .. 299,00
WAVE RACER .. 99,95
MARIO 64 .. 99,95
TUROK (UK UNCUT) .. 149,95
FIFA 96 SOCCER .. 129,95
INT. SUPER. HOCKEY .. 139,95
MARIO KART .. 99,95
SHADOW & EMPIRE .. 99,95
PILOTWINGS 64 .. 119,95
STARFOX64 .. 169,95
BLASTCORPS* .. 129,95
CLAYFIGHTER64* .. 139,95
HEXEN64* .. 139,95
ROM64* .. 149,95
LYLAT WARS* .. 139,95
NBA HANGTIME64* .. 149,95
W. HOCKEY .. 139,95
CRUISIN USA* .. 139,95
EXTREME G* .. 149,95
BOMBERMAN64* .. 139,95

CONTROLLER
ALLE FARBEN .. 59,95
MEMORY CARD .. 49,95

① Dahlmannstrasse 11
10629 Berlin
(S-Bhf. Charlottenbg)
Tel. (030) 327 01 956
Fax (030) 96 63

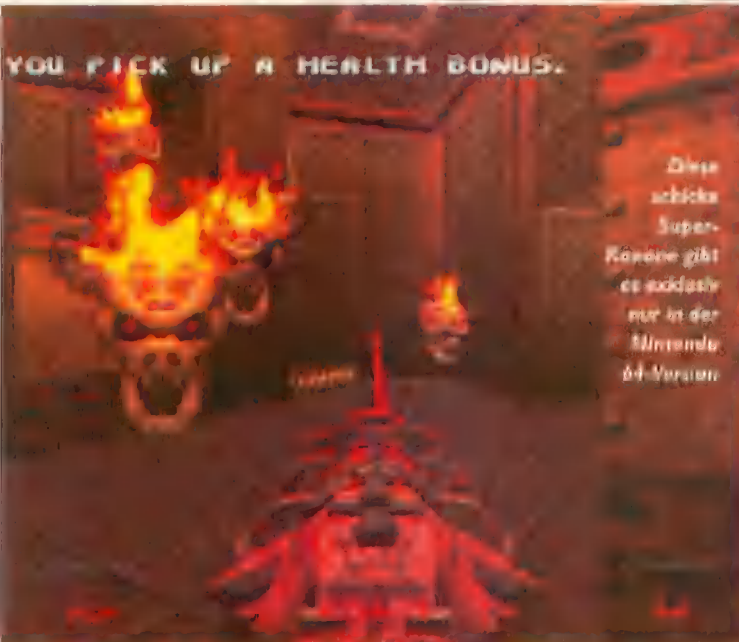
② Voltgstrasse 39
10247 Berlin
Frankfurter Allee
Falk Plaza Center
Tel. 422 56 506

③ del Videoworld
Tempelhofer Damm 156
12099 Berlin
nur PSX-Spiele

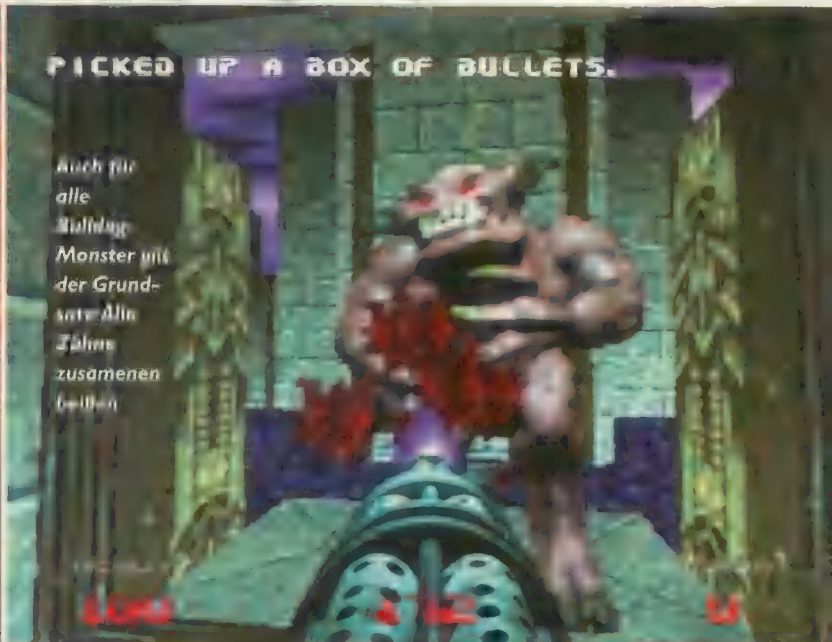
PC-CD ROM
Nintendo
SCSI
PlayStation

robby rob shop

Doom 64



Diese
schicksa
Super-
Kawone
gibt
es auch
nur in der
Nintendo
64-Version



Auch für
alle
Balltag-
Monster gilt
der Grund-
satz: Alle
Zähne
zusammen
halten

Aufruhr in der Dämonengalaxis: Eine riesige Spacedock-Kolonie meldet einen hinterlistigen Überfall von blutrünstigen Kreaturen. Auf der ganzen Station fristen nur noch wenige Überlebende ihr erbärmliches Dasein, die zu allen Überflutungen von den Eindringlingen auf bestialische Weise getötet oder gefoltert werden. Wie gut, daß es noch Helden gibt, die ganz wild darauf sind, krabbelndes, gehörntes oder behuftes Dämonen-Getier zu bekämpfen. Jetzt seid Ihr an der Reihe und schlüpft in die Rolle des furchtlosen Super-Söldners. Auf der düsteren Weltraumstation erwarten Euch zahlreiche Monster und Höllenkreaturen, die mit Laserblastern und heimtückischen Angriffstaktiken aufwarten. Anfänglich mit spärlichem Kleinkaliber bewaffnet (zusätzliche High-Tech-Waffen findet Ihr unterwegs), marschiert Ihr durch die scrollenden Gänge und ballert auf alles, was sich bewegt. In den dunklen Labyrinthen gibt's nicht nur viele nervige Angreifer, sondern auch hilfreiche Extras und Zusatzwaffen. Gelegentliche Möchtegern-Obermuffties erweisen sich als besonders harte Nüsse. Auch die gesamte Gegnerschar setzt gleichwertige Abwehrmittel gegen Euch ein und geht mit der Feuerkraft mehr oder weniger intelligent vor. Einige greifen frontal an, andere verstecken sich und versuchen, Euch aus dem Hinter-



Praktisch: Eine Automap-Karte ist jederzeit mit oder ohne verziehrenden Texture-Belag aufrufbar



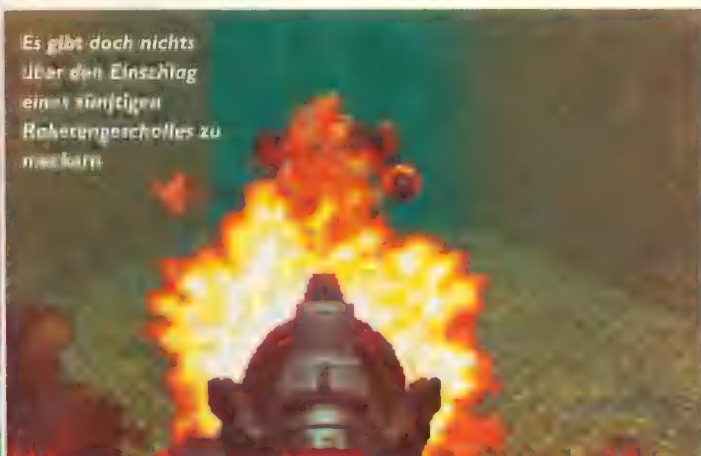
Schwabende Monsterfratzen zählen zu der Gruppe: Besonders hartnäckig und schleimig!

halt zu überfallen. Natürlich habt Ihr Euch zuvor gut ausgerüstet und verfügt über eine variantenreiche Waffenpalette, die von durchschlagender Wirkung ist. Unser Held steuert sich dank Analogstick-Unterstützung vollkommen fließend durch die altertümlichen Backstein-Gemäuer, in denen sich eine Menge schießfreudiger Monster-Mutanten tummeln. Dummerweise sind nicht alle Level-Bereiche sofort zugänglich. Erst nach dem Betätigen mechanischer Schalter, die es unterwegs zu entdecken gilt, lassen sich spezielle Türen öffnen, Schwebep Plattformen aktivieren oder schwere Metalltore verschieben. Weitere Schalttafeln können Kraftfelder neutralisieren, ganz Wände verschwinden lassen oder tückische Quetsch-Fallen einfrieren. Auf Eurer Reise durch die endlosen Korridore findet Ihr die obligatorischen »Erste Hilfe«-Packungen, die den angeschlagenen Gesundheitszustand Eures Helden

wieder auffüllen. Im Ballermann-Geschenkset findet man solche feine Sachen wie Ketensäge, Shotguns und eine Gattling-Schnellfeuerkanone. Die Palette der besseren Waffengattungen reicht von durchschlagenden Raketenwerfern über hochexplosive Plasma-Wummen bis hin zur schweren Puls-Laser-Knarre. Allerdings ist die Anzahl der Munition eingeschränkt, falls Ihr nicht ein »Patronen-Nachfüll-Kit« in den 3D-Labyrinthen aufstöbert. Das gleiche gilt auch für die Lebensenergie, die bei jedem gegnerischen Treffer schnell dahinschwindet. In den gigantischen Plattform-Architekturen begegnet Ihr zahlreichen Widersachern, die bei Sichtkontakt nicht lange zögern und aus vollen Rohren auf Euch ballern. Zum Glück gibt es auch zahlreiche Power-Up's zu finden, die unseren Helden unsichtbar machen oder seinen kugelsicheren Schutzanzug verstärken. Auf Knopfdruck wird eine Karte einge-



Die
Dämonen-
Brüder
hinterlassen
eine blutige
Spur auf
dem Boden



Es gibt doch nichts
über den Einsatz
einer künftigen
Reisezugsgesellschaft zu
machen



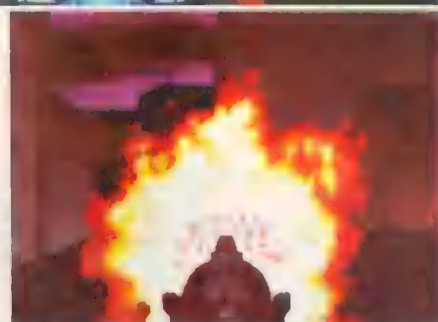
Kompliment an die Midway-Entwickler: Die Licht- und Explosionseffekte in Doom 64 sind gegenüber Hexen 64 eine wahre Augenweide.



Wieder hat es einen
Monster-Sepp erwischt

blendet, die ständig eure gegenwärtige Position anzeigt. Je tiefer ihr in die Unterwelt vordringt, desto gefährlicher werden die Gegner und komplexer die Level-Katakomben. Einen Zwei-Spieler-Modus, in dem ihr euch gegenseitig durch die 3D-Gänge jagen dürft, sucht man in der Nintendo 64-Version vergebens.

kurze Warnung ausgesprochen: Wer auf blutrote Gewebefetzen von zerberstenden Monstern empfindlich reagiert, sollte das Spiel lieber meiden. Doom 64 zeichnet sich hauptsächlich durch drei Dinge aus: Eine unkomplizierte Spielmechanik, die erstaunlich fesselnde Atmosphäre und ein geniales Potpourri an Lichteffekten. Leider gibt es keinen Multi-Player-Modus, in dem ihr euch mit einem Kumpel heiße Verfolgungsduelle liefern könnt. Ehrlich gesagt, würde diese Option auf einem gesplitteten Bildschirm ohnehin ihren Reiz verlieren, was wiederum die anfängliche Jagd-Euphorie bremsen wird. Ansonsten bleibt es bei einem grandiosen Action-Spiel, das sowohl grafisch als auch spielerisch vollkommen überzeugt. Das Modul hat für meinen Geschmack eine hervorragende Sounduntermalung, die den spannenden Spielverlauf zusätzlich wirkungsvoll begleitet. Unter 3D-Shooter-Anhängern, und solchen die es werden wollen, darf ein Freudenfest gefeiert werden: Doom 64 ist die bislang beste eigenständige Version seiner Art, wie es sich jeder Fan wünscht. Als begeisterter Freund der id-Serie hatte ich mit dieser Fassung alles in allem mächtig viel und langanhaltenden Spaß. Absolut empfehlenswert!!! Schade nur, daß die Entwickler von den 3D-Sprites, die ich einmal leibhaftig in einer frühen Alpha-Version begutachten durfte, aus ungeklärten (Performance?)-Gründen wieder abgekommen sind.



Beim Abfeuern solltet ihr immer Abstand halten



Das grundlegende »id«-Horror-Rezept wurde inzwischen von der 3D-Ballergemeinde zum unangefochtenen Kult-Status erhoben. Rotierende Maschinengewehre, röhrende Ketensägen, knallharte Splatter-

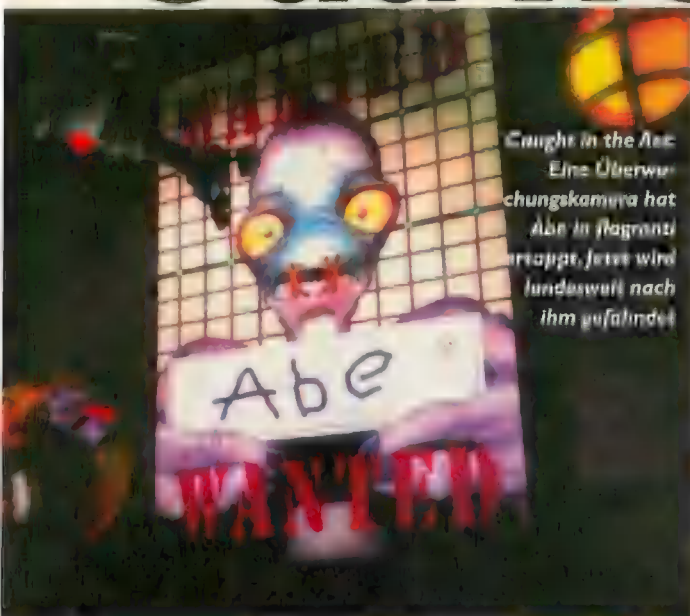
Action – in Doom 64 geht's in altbewährter Tradition in jeder Beziehung perfekter zur Sache als je zuvor. Obwohl weder Spielprinzip noch Innovationsreichtum taufrisch sind, macht Doom 64 einen Höllenspaß. Gegenüber Hexen 64 bietet der »Ursprung allen modernen Monster-Metzeln« zwar keine einzige technische Verbesserung, dafür sind die Bewaffnung und das Level-Design um einiges unterhaltsamer als bei vielen anderen Genre-Nachahmern. Die über 30 komplett NEU gestalteten Stages bieten genügend Freiraum für wochenlang heiße Einzelkämpfersessions. Ohne jetzt den großen Moralapostel spielen zu wollen, sei an dieser Stelle nur eine

WERTUNG

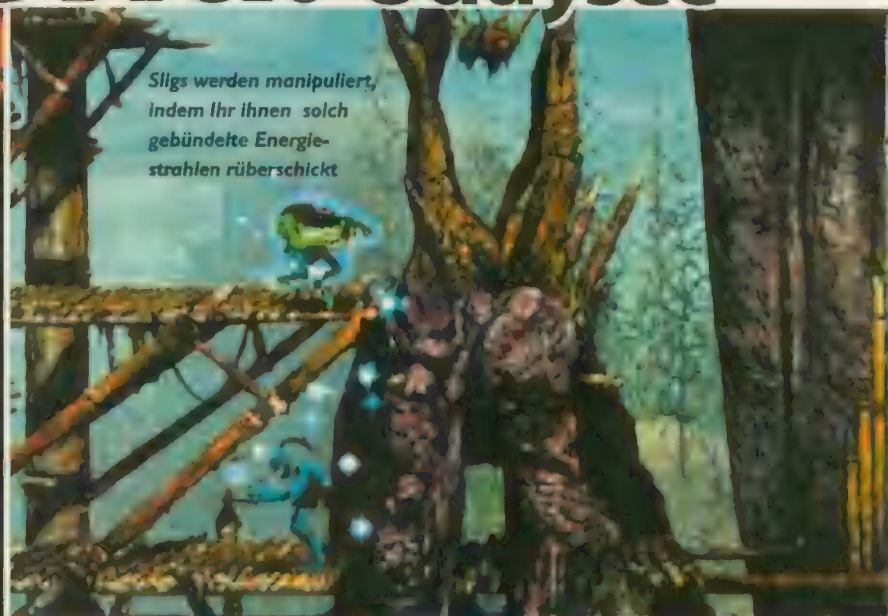
System:	Nintendo 64
Spieltyp:	3-D-Shooter
Datenträger:	64 Mbit Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card/ Paßword
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	81%
Musik:	- %
Soundeffekte:	80%

Spiespaß: 85%

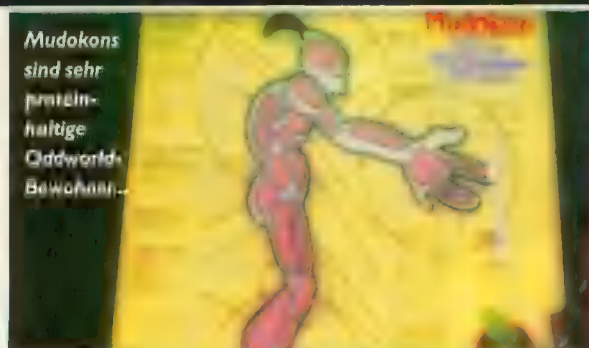
Odd World: Abe's Oddysee



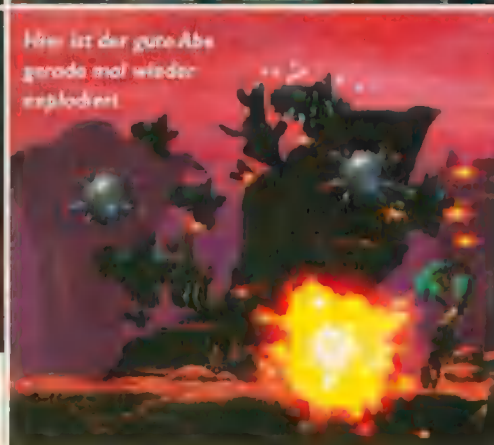
Caught in the Act
Eine Überwachungskamera hat Abe in flagranti erwischt. Jetzt wird lundesweit nach ihm gefahndet



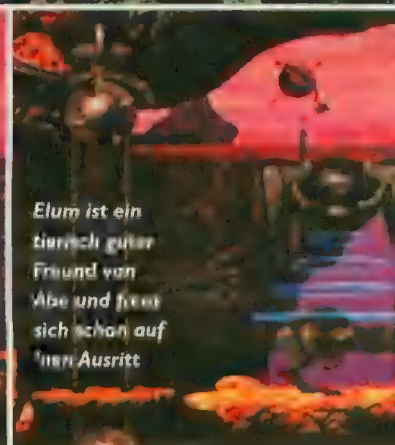
Sligs werden manipuliert, indem ihr ihnen solch gebündelte Energiestrahlen rüberschickt



Mudokons sind sehr proteinhaltige Oddworld-Bewohner...



Hier ist der gute Abe gerade mal wieder explodiert



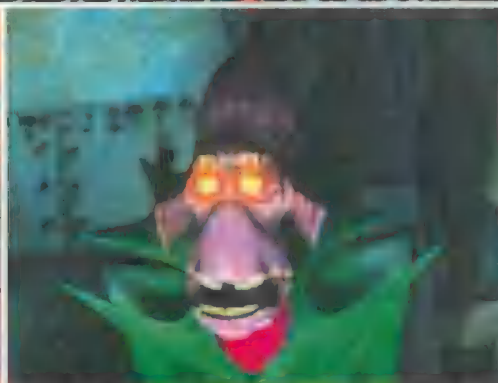
Elum ist ein tierisch guter Freund von Abe und freut sich schon auf ihren Ausritt



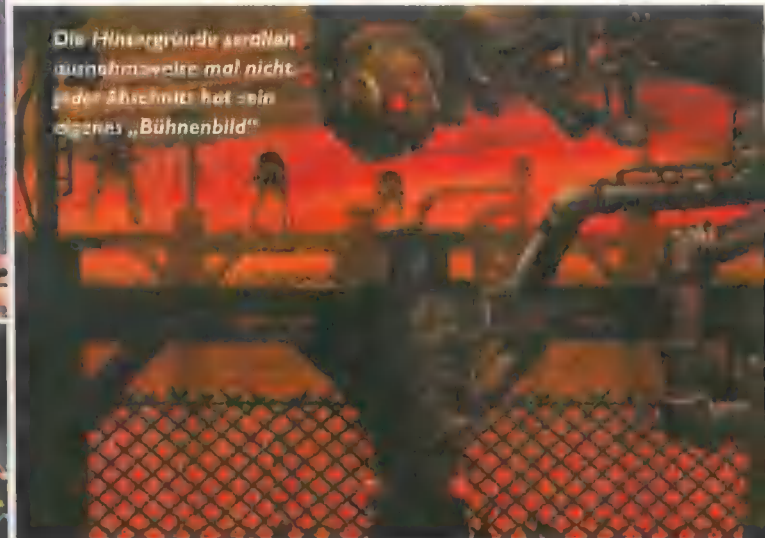
Nur alle paar Jubeljahre darf man als Redakteur hautnah miterleben, wie ein neuer Star am Videospielehimmel aufzieht und geboren wird. Mit der Ankunft von Oddworlds hinreißendem Raumkosmetiker Abe, den man ohne Bedenken in einem Atemzug mit Donald Duck, den Lemmings, EWJ oder Donkey nennen kann, ist solch ein Star auf der Playstation gelandet. Alleine schon das Intro, wo die Situation des Planeten Oddworld und seiner Bewohner erklärt wird, ist Oscar-verdächtig. Als Mitglied einer Putzkolonne im Fleischverarbeitungsbetrieb **Rupture Farms** schnappt Abe eines Nachts Wortfetzen von einem Meeting des oberfiesen Molock mit seinen Kum-

panen auf, woraus hervorgeht, daß die Herren über Oddworld gedenken, demnächst die versklavte Rasse der Mudokons, der Abe und seine Genossen angehören, in einen wohlschmeckenden Snack, namens „New N Tasty“ zu verarbeiten. Ehrensache, daß Abe sich sofort auf den Weg macht, um seine Leidensgenossen zu warnen und sie als deren Anführer in die Freiheit führt. Bis dorthin ist es allerdings noch ein weiter Weg, da eine Überwachungskamera Abes Lauschangriff mitbekommen hat und diverse Wächter bereits in Alarmbereitschaft versetzt worden sind. Per Druck auf die L1-Taste in Verbindung mit einem der vier Haupt-Buttons tretet ihr mit den übrigen Mudokons in Kontakt, fordert sie zum mitkommen auf oder parkt sie irgendwo wieder an einem sicheren Ort. Euer Ziel ist es, die anderen Arbeitssklaven jeweils zu sogenannten Vogelportalen zu führen, die den Weg in die Freiheit bedeuten. Wächter müssen hierzu in Fallen gelockt oder auf andere Art ausgetrickst werden. Haltet ihr

L1+L2 gleichzeitig gedrückt, bündelt Abe seine mentale Energie und kann dadurch die Gehirnströme von primitiveren Wesen kontrollieren und diese gleichzeitig steuern. So erreicht man z.B., daß sich Bewacher gegenseitig erschießen oder bestimmte Schalthebel für Euch umlegen, an die ihr sonst nicht herankommen würdet. Anderswo müßt ihr Bomben entschärfen bzw. legen, um weiterzukommen, oder eine bestimmte Melodie nachpfeifen. Wie in Rares DKC steht Euch auch hier als Hilfsmittel ein Tier zur Verfügung, das beritten werden darf. Hin und wieder ist dann sogar das Gegenteil von Action angesagt. So müßt ihr Euch manchmal zum Beispiel auf Zehenspitzen anschleichen (R2 gedrückt halten) oder in den Schatten stellen, damit der Kelch an Euch vorübergeht. Da viele Stellen nur nach dem Try and Error-Prinzip zu meistern sind, dürft ihr Euer Abe unendlich oft abnippeln lassen. Am zuletzt passierten Zwischenspeicherpunkt setzen sich seine Atome dann automatisch wieder zusammen. Atmosphärisch erinnert Abe's Oddysee ziemlich an Spiele wie Another World oder Flashback. ds



Molocks Augen leuchten beim Gedanken an steigende Gewinne mit Modokon-Fleischhappchen



Die Hintergründe geraten ausnahmsweise mal nicht in der Schmitz hat sein eigenes „Bühnenbild“



Neben den beißwütigen Sligs und Slogs trifft Ihr auch auf diese Scrabs

gratulieren und danken. Kritikpunkte gibt's im Prinzip keine, außer daß es manchmal etwas lästig ist, immer wieder hin und her zu schlappen, um alle von Abes Gefolgsleuten zu retten, da Ihr immer nur jeweils einen Mudokon mit zum Vogelportal nehmen könnt. Davon abgesehen ist Abe's Oddysee aber ein durch und durch phantastischer Titel, den man eigentlich alleine schon wegen seines hyperben Intro, bzw. wegen all der anderen FMVs, die wunderschön fließend in den Spielverlauf eingebettet sind, in seine Sammlung aufnehmen muß. Sic!



Newcomer **Oddworld Inhabitants**, deren Gründer früher für Hollywoods Filmindustrie gearbeitet und nun tatsächlich das Unmögliche möglich gemacht haben, verstanden es, gleich mit ihrem ersten Spiel einen totalen

Volltreffer zu landen. Man darf die hier gezeigte Kombination aus einzigartigen Charakteren, die miteinander reden können, flüssigen Bewegungen, gutem Sound und aufwendigsten gestalteten Hintergründen getrost als richtungsweisend bezeichnen. Auch die mutige Entscheidung, kein Scrolling zu verwenden, sondern „aneinandergeklebte“ Hintergründe, wobei beim Verlassen eines „Bühnenbilds“ zum nächsten hinübergeblendet wird, sollte sich nicht als Nachteil erweisen. Ihr erlebt das Spiel wie ein Bilderbuch, das man nacheinander durchblättert. Durch das Zusammenspiel der oben genannten Faktoren habt Ihr andererseits manchmal auch das Gefühl, einen Film vom Kaliber eines „Brasil“ durchzuspielen (die Regie-Erfahrung der beiden Gründerväter läßt grüßen). Da Ihr nach einem Fehltritt immer wieder die Chance habt, weiter rumzuprobieren und es in jedem Level viele verschiedene Mög-

lichkeiten gibt, weiterzukommen, erreicht Euer Frustrationsgrad nie ein solches Ausmaß, daß Ihr das Spiel am liebsten in die Ecke dreschen möchtet, wie man das von anderen schweren Spielen kennt. Was Oddworld besonders auch für anspruchsvolle bzw. ältere Spieler attraktiv macht, ist die ausgefeilte Künstliche Intelligenz der Feinde. Die Reaktionen und Vorgehensweisen Eurer Gegner sind immer nachvollziehbar und zum Teil recht clever (je nach Art der Bösis). Auch die Rätsel sind sehr logisch aufgebaut. Ist z.B. Eure Knarre zu laut, um einen bestimmten Wärter auszuschalten, da dann sämtliche seiner Kollegen mitangewetzt kommen, müßt Ihr Euch eben einen Schalldämpfer besorgen. Abe's Oddysee ist eine durch und durch amerikanische Erfolgsstory. Welche neugegründete Spielefirma hätte hierzulande bitte den Mut (oder das Geld) erst einmal ein halbes Jahr lang Figuren und Hintergründe einer imaginären Welt zu entwerfen? Bevor es überhaupt irgendein spielbares Level gab, waren Sherry Mc Kenna und Lorne Lanning gleich so überzeugt von ihrer Idee, daß sie eine Fortsetzungsserie mit mindestens fünf Teilen planten, wovon der erste Teil nun fertig ist. Man kann den beiden „First Inhabitants“ nur von ganzem Herzen

WERTUNG

System: PlayStation
 Spielertyp: Jump 'n Think-Adventure
 Datenträger: CD
 Hersteller: Oddworld Inhabitants
 Testversion: GT Interactive
 Spieler: 1
 Speicheroption: Memory Card / Block
 Features: Unendlich Leben
 Schwierigkeitsgrad: 7
 Preis: ca. 100 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12
 Grafik: 85 %
 Musik: 80 %
 Soundeffekte: 82 %

Spielspaß: **87%**

Vergessene Welt –

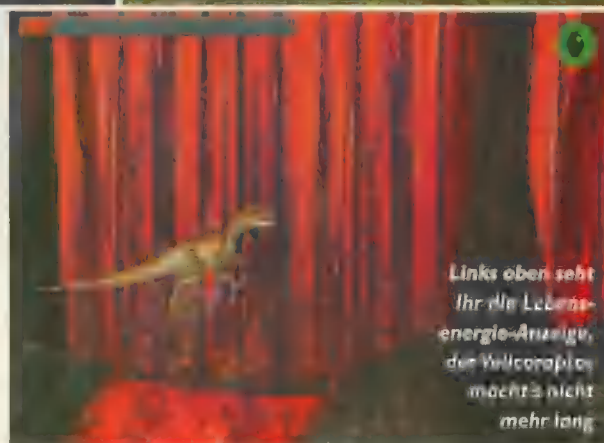


Mit Sarah gegen einen T. Rex, ohne die richtige Waffe keine gute Idee



Bei Mitter T. Rex steht heute Menschenfleisch auf dem Blutplan

Inzwischen haben wohl die meisten von Euch den Film gesehen, erlebt, was ein T. Rex auf Sightseeing so alles anstellt, und warten jetzt gespannt auf die Spielumsetzung des Dino-Spektakels. In **Vergessene Welt - Jurassic Park** übernehmt Ihr insgesamt fünf sehr unterschiedliche Charaktere im Überlebenskampf auf einer Nachbarinsel des ursprünglichen Jurassic Parks. Auf diesem abgelegenen Eiland haben einige der Urzeitviecher sich ohne Einmischung durch Wissenschaftler in einem isolierten Ökosystem vermehrt. Doch die Ruhe wird durch Jäger gestört, die einige Dinos fangen und ausstellen wollen. Interessanterweise gibt Euch **Vergessene Welt** die Möglichkeit, beide Parteien der Konfrontation zu steuern und so ein Gefühl für die alltäglichen Probleme eines Dinos zu entwickeln. Ihr beginnt als Compsognathus, ein kleiner, schneller, fleischfressender Saurier von der Größe eines Truthahns, der sich hauptsächlich von Insekten ernährt. Zehn Level lang kämpft Ihr Euch durch dichten Dschungel und weite Steppen, vermeidet Konfrontationen mit größeren Dinos und verhältet Euch eben wie ein Tier, das in der Nahrungskette ganz unten steht. In zwei Unterwasser-Episoden weicht Ihr Alligatoren aus und müßt möglichst schnell und regelmäßig an die Oberfläche gelangen, sonst geht Euch die Luft aus. Im letzten Spielabschnitt ballert ein Jäger mit einer Flinte mit laserunterstütztem Zielfernrohr auf Euch, und kaum glaubt Ihr Euch in Sicherheit, versetzt Euch das Spiel in die Rolle des eben noch überheblichen Menschen, der sich sechs Stages lang quer durch die Insel zur Forschungsstation schlägt und vor allem die Raptoren zu fürchten hat. Im Ingen-Komplex geht das Bäumchen-wechsel-Dich Spiel in die nächste Runde, wobei der Veli-



Links oben seht Ihr die Lebensenergie-Anzeige, die Helicoraptor möchte nicht mehr lang



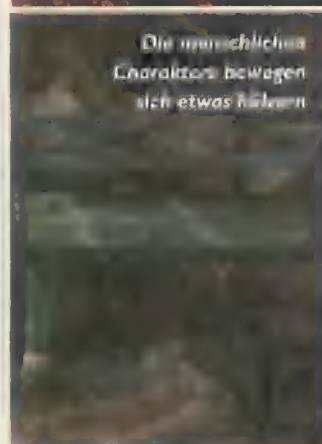
coraptor schon ein recht imposantes Tier ist, das mit seinen zwei Metern Körpergröße die meisten Gegner mühelos ausschaltet. In zwei von insgesamt vier Raptor-Levels wird Euch das Überleben allerdings doch ziemlich schwer gemacht, denn um Euch herum brennt der Dschungel, und zahllose kleinere Saurier attackieren von allen Seiten. Nach dem flammenden Inferno greift endlich der Hauptdarsteller ins Geschehen ein, der mächtige T. Rex. Bedingt durch seine Größe und sein Gewicht (er wiegt immerhin ca. 14 Tonnen) steuert er sich natürlich etwas träge, dafür zerreißt er seine Gegner mit mächtigen Kiefern oder schleudert sie meterweit durch die Luft. Aber auch er ist nicht unbesiegbar, vor allem die hochgiftigen Geysire und die dicken Kaliber der Jäger machen ihm zu schaffen. Außerdem treiben sich in diesem Teil der Insel auch schwere Zeitgenossen rum, wie z.B. der Triceratops, dessen langes Horn sogar einem T. Rex gehörigen Respekt einflößt. In den letzten drei Abschnitten übernehmt Ihr die Wissenschaftlerin Sarah Harding und versucht, von der Insel zu entkommen. Obwohl alle Stages komplett aus 3D-Grafiken be-

stehen, muß man **Vergessene Welt** eigentlich als zweidimensionales Actionspiel einordnen. Wie bei traditionellen Jump'n-Runs scrollt der Bildschirm horizontal, Euer Weg ist ähnlich wie bei **Pandemonium** immer vorgegeben, von Bewegungsfreiheit à la **Alien Trilogy** keine Spur. Immerhin wechselt die Perspektive situationsbedingt, um immer den bestmöglichen Blickwinkel zu gewährleisten. Je nach Charakter liegen unterschiedliche Power-Ups in den Levels verstreut, als Mensch findet Ihr vor allem durchschlagsstärkere Munition, denn die Betäubungspfeile Eurer Knarre entlocken einem T. Rex nur ein müdes "etwas weiter unten bitte". Wer in jeder Stage den gut versteckten DNA-Strang einsammelt, wird mit einer geheimen Schlußsequenz belohnt. Besondere Beachtung verdient auch die Instinktanzeige im rechten, oberen Bildschirmmeck. Mit extrem ausgeprägtem Instinkt richtet Ihr im Kampf mehr Schaden an und verliert bei Treffern gleichzeitig weniger Lebensenergie. Zwischen den Charakterwechseln spendiert Euch das Programm ein Paßwort, wer seine Leben vorher aufbraucht, darf von vorne anfangen.

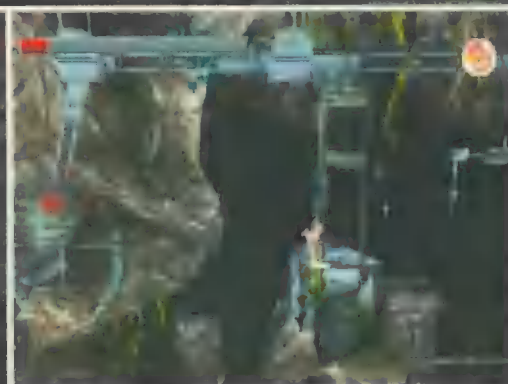
rz



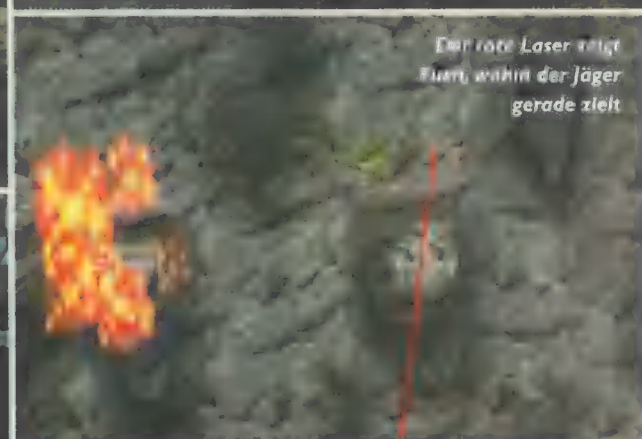
Auch wenn T.Rex verlor, der glühend heiße Untergrund



Die menschlichen Charaktere bewegen sich etwas hölzern



Rechts: Unter Wasser erscheint ein zweiter Balken, der Euren Luftvorrat darstellt



Der rote Laser zeigt, woher der Jäger gerade zielt



Optisch kann **Vergessene Welt - Jurassic Park** mit dem Filmvorbild mithalten, wenn man die Limitationen der 32-Bit-Technik in Betracht zieht. Die Bewegungen der Dinosaurier wirken absolut flüssig und realistisch und gehören zum besten, was ich im Bezug auf Tieranimationen jemals auf Konsole gesehen habe. Dazu passen auch die detaillierten und farblich perfekten Texturen, die die Urzeitmonster aus jeder Perspektive gut ins Bild setzen. Bei den beiden menschlichen Charakteren gelang die Umsetzung leider nicht so gut. Sie bewegen sich etwas hölzern und abgehackt, ein bißchen Motion Capturing hätte hier Abhilfe geschaffen. Die Hintergrundgrafik paßt zur prähistorischen Stimmung mit schönen Licht- und Schatteneffekten im Dschungel, wobei etwas mehr Leben in den Wald gehört hätte. Äste bewegen sich im Wind und verlieren Blätter, Gräser stehen nie absolut ruhig, und Wasser schlägt kleine Wellen - mit etwas mehr Mühe hätte man mit Kleinigkeiten wie diesen das Spiel viel lebhafter und realistischer gestalten können.

Über 30 Level halten Euch eine Weile bei der Stange, denn auch im leichtesten Schwierigkeitsgrad stellt **Vergessene Welt** hohe Anforderungen. Leider waren die Entwickler mit den Paßwörtern etwas zu sparsam, erst nach zehn Levels, beim Wechsel von Compsognathus zum Jäger, erhaltet Ihr den ersten Code. Es kommt aber noch schlimmer: Bei jedem Continue werdet Ihr an die erste Stage der jeweiligen Kreatur zurückgesetzt. Wenn Ihr mit dem Compy also im zehnten Level Euer letztes Leben verliert, geht's wieder ganz von vorne los. Fairer wäre es gewesen, nur um einen Spielabschnitt zurückgesetzt zu werden. Die Steuerung wirkt manchmal etwas träge, was beim T. Rex ja Sinn macht, aber auch alle anderen Figuren reagieren nicht immer sofort auf Eure Joypad-Kommandos. **Vergessene Welt** ist ein anspruchsvolles, teilweise gelungenes Actionspiel, das den hohen Erwartungen aber nicht ganz gerecht wird. Aufgepaßt, auf Seite 72 könnt Ihr dank Electronic Arts einen Trip nach Los Angeles gewinnen!

ten können. Über 30 Level halten Euch eine Weile bei der Stange, denn auch im leichtesten Schwierigkeitsgrad stellt **Vergessene Welt** hohe Anforderungen. Leider waren die Entwickler mit den Paßwörtern etwas zu sparsam, erst nach zehn Levels, beim Wechsel von Compsognathus zum Jäger, erhaltet Ihr den ersten Code. Es kommt aber noch schlimmer: Bei jedem Continue werdet Ihr an die erste Stage der jeweiligen Kreatur zurückgesetzt. Wenn Ihr mit dem Compy also im zehnten Level Euer letztes Leben verliert, geht's wieder ganz von vorne los. Fairer wäre es gewesen, nur um einen Spielabschnitt zurückgesetzt zu werden. Die Steuerung wirkt manchmal etwas träge, was beim T. Rex ja Sinn macht, aber auch alle anderen Figuren reagieren nicht immer sofort auf Eure Joypad-Kommandos. **Vergessene Welt** ist ein anspruchsvolles, teilweise gelungenes Actionspiel, das den hohen Erwartungen aber nicht ganz gerecht wird. Aufgepaßt, auf Seite 72 könnt Ihr dank Electronic Arts einen Trip nach Los Angeles gewinnen!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Dreamworks Interactive
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	keine
Features:	Paßwort,
	drei Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	85%
Musik:	68%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß: **75%**

Xevious 3D/G+



Mit Dauerfeuer flitzen wir über einen gigantischen Kreuzer hinweg

Nach Taitos sehr guter Raystorm-Konvertierung, die wir bereits in der letzten Ausgabe getestet haben, wirbt ein weiterer Automaten-Shooter um die Gunst des kompromißlosen Ballespielers. Neben drei leicht abgeänderten Versionen des Klassikers hat Namco ihre aufpolierte Neuzeit-Variante Xevious 3D auf eine Playstation-CD gepreßt. In sieben vertikal scrollenden Levels tobt diesmal das bleihaltige Endzeit-Inferno. In unserer Galaxie ist mal wieder der Teufel los bzw. eine ganze Armada von feindlichen Alien-Raumschiffen ist auf dem Weg zur guten alten Mutter Erde. Umgehend stellt das Sternflotten-Kommando seine beste Abfangtruppe der anrückenden Invasionsmacht entgegen. Die Gegner verfügen über trickreiche Flugeschwader und zahlreiche Bodenabwehrstellungen. Selbst auf hoher See, in engen Tunnelsystemen oder im Weltall ist unser Allzweck-Kampffjet nicht sicher und wird von gut gepanzerten Battleships attackiert. Mit speziellen Farbkapseln läßt sich die Schußkraft Eures Fighters erheblich verstärken. So kommt Ihr zum Dreifach-Schuß mit größerer Streuweite, magnetischen Lenklasern, die sich automatisch ans Ziel heften und andere Waffensysteme, die Euch im Kampf unterstützen. Am Ende jeder Stage erwartet Euch ein übermächtiger Obermottz, der mit allen möglichen Taktiken versucht, Euch ein Bildschirmleben abzuknöpfen. Die Steuerung: Mit dem ersten Feuerknopf wird ganz normal geballert, mit dem zweiten werden Bomben auf die Bodenziele losgelassen. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig können beim wilden Geballer mitmachen.



Zielsuch-Laser kleben sich automatisch an die Gegner



In den beiden Ur-Xevious-Varianten dürft Ihr in der optischen Präsentation keine Wunder erwarten: Mehr war damals nicht drin!



Das ist der Stoff, aus dem alle Shooting-Klassiker entstanden sind: Gemeine Sprite-Formationen, viele Waffenarten und ein aufreibendes Leveldesign erlauben herrlich verzwickte, aber höchst vergnügliche Ballesessions.

Im Prinzip hat Namco einfach das altbewährte Spielprinzip ihres Uralt-Oldies auf den heutigen Stand der Technik gebracht. Alle grundlegenden Spielelemente des Originals findet Ihr in der »3D«-Version wieder. Die Grafik setzt zwar keine Meilensteine, erfüllt aber voll und ganz ihren Zweck. Ein butterweiches Scrolling in alle Richtungen und die genialen Perspektivenwechsel- und Zoomeffekte runden den guten Gesamteindruck ab. Auch die Techno-Tracks passen hervorragend in das moderne Xevious-Ambiente. Das einzige, was mich fürchterlich fuchste, ist der deftige Schwierigkeitsgrad, der mit zwei spärlichen Continues gerade Anfängern das Bildschirmleben schwer machen dürfte. Sobald Ihr die wichtigsten Joypad-Kniffe herausgefunden habt, stellt sich erst das legendäre Suchtpotential ein. Als zusätzliches Schmankerl bekommt Ihr sogar zwei leicht aufgebahrte Arranged & Super-Xevious-Versionen

und die komplette Originalversion frei Haus mitgeliefert. Für den einen oder anderen mag Xevious 3D/G+ egal in welcher Version, nicht mehr zeitgemäß sein, aber ein guter Vertikal-Shooter bleibt es allemal – nicht nur hemmungslose Nostalgiker sollten mal einen Blick darauf werfen.

WERTUNG

System:	Playstation
Spielertyp:	3D-Shoot'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	MC I Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	65%
Musik:	69%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß: **69%**

Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC-Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abu können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Testen und 50% sparen: ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
☐ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72,-/PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung.

Rechnung abwarten!
 Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann innerhalb von 14 Tagen beim DMV-/Franz-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsmöglichkeit beginnt 3 Tage nach dem Poststempel meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die Absendung dieser Mitteilung.

Datum, 2. Unterschrift

Dieses ausgefüllte Coupon an DMV-/Franz-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen

NHL Powerplay



Auf S. 57 steht, wie man auch das versteckte Team erhält

Nur beim Replay könnt ihr so nah ans Eis ranzoomen

Wohlweislich haben Virgins Strategen zumindest die Verpackung vom peinlichen „96“-er Zusatz befreit. Spätestens am Titelbild nach dem Einschalten erkennt man aber unschwer die kleine „Mogelpackung“ (da heißt es nach wie vor NHL POWERPLAY 96). Alte Spiele müssen natürlich nicht grundsätzlich schlecht sein, in Amerika erscheint diesen Monat jedoch schon NHL POWERPLAY 98! Aufgrund mangelnder Konkurrenz muß man als Vergleich vor allem NHL Faceoff heranziehen (Saturn-technisch gesehen ist Powerplay 96 sowieso allen anderen Spielen überlegen). Im Vergleich zu Sonys Sim habt Ihr bei Virgin auch die Möglichkeit, mit 16 Nationalmannschaften zu spielen. Anstelle von verschiedenen wählbaren Kameraperspektiven steht Euch hier dagegen nur eine zur Verfügung. Die reicht aber im Prinzip auch, da die Kamera immer automatisch ans Spielgeschehen angepaßt wird und von selbst recht clever weg- und heranzoomt. Die Joypads beider Versionen sind satt mit verschiedenen Schußvarianten, etc. belegt. Ihr könnt hohe Pässe geben, Schlenzer platzieren, den Puck „stehen lassen“ oder sogar rückwärts skaten. Ein bißchen wurde natürlich auch bei EA Sports abgekupfert. Wie bei der ehemals ruhmreichen NHL-Vorzeigeserie ist es möglich einen Schuß bereits auszulösen, be-



Verschiedene Schußvarianten gibt es genügend, nur bei den Kameraperspektiven hat Virgin etwas gezeigt...

vor der Mitspieler Euren Paß überhaupt angenommen hat. Das sorgt zumindest auch hier für die ganz besonderen Momente im gegnerischen Strafraum, wie man das aus 16 Bit-Tagen gewohnt ist. Ansonsten spielt sich Powerplay schön flüssig, ohne Slow Downs oder Ruckeleien. Die Animationen der Spieler wirken zudem sehr realistisch.



Aufgrund des überzeugenden Gameplays ist dieses hoffnungslos veraltete Game gerade noch so in die 80-er (Gewinner-)Zone reingeschliddert. Dennoch mißfallen mir hier, außer dem späten Release, noch einige andere

Dinge: 1. Warum gibt es bitte im Season-Modus keine Statistiken zwischen den Spielen, sondern nur ganz am Ende einer Saison? Welch Armutszeugnis für ein 32-Bit-Game! 2. Der Kommentator ist ein Langweiler vor dem Herrn (bei der SAT-Version einen Tick weniger schlimm). 3. Für den Fall eines Torschusses scheint generell eine Art Euphorieverbot einprogrammiert worden zu sein (keine Sirene, verhaltener Jubel). 4. So schön die Kamera

auch mitzoomt, eine etwas näher am Eis gelegene Perspektive wäre mir schon lieber gewesen (so lassen sich eckige Polygon-Spieler natürlich am effektivsten vor kritischen Testerblicken schützen). Zu zweit macht's auf alle Fälle am meisten Spaß, im Einspielermodus rücken Euch die in der Offensive sehr intelligent agierenden CPU-Teams gut auf die Pelle. Saturn-Besitzer werden ohnehin kaum um einen Kauf drumherum kommen, alle anderen warten besser auf den Nachfolger von Face-Off, bzw. lassen ihre PS umbauen und holen sich gleich NHL Powerplay 98 oder schauen mal, was Acclaims NHL Breakaway 98 so bietet.

WERTUNG

System: PlayStation/Sega Saturn
 Spielertyp: Eishockey-Simulation
 Datenträger: CD
 Hersteller: Virgin
 Testversion: Virgin
 Spieler: 1 - 6
 Speicheroption: PS I Block/SAT RAM
 Features: veraltete Statistik
 Schwierigkeitsgrad: 4-7
 Preis: ca. 90 (PSX) - 110 (SAT) Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 74 %
 Musik: 60 %
 Soundeffekte: 65 %

Spielspaß: 80%

Starwinder



sucher, der sich auf heiße Rennturniere der „Epsilon-Indi“-Klasse spezialisiert hat. Im ersten Start Quadranten dürft Ihr zwischen zwei Gleitern wählen, nach jedem erfolgreich bewältigten Zeitrennen stehen weitere Düsen-Boliden zur Auswahl. Jedes Fahrzeug verfügt über ein On-Bord-Waffensystem, das mit dreierlei Raketentypen, Minen und Warp-Beschleunigern bestückt werden kann. ws

Vor Millionen Jahren entdeckten verschiedene Zivilisationen eine »Schiene«, die insgesamt 43 weit entfernte Galaxien miteinander verbindet. Da keine der damaligen Intelligenzbestien eine Erklärung für das Vorhandensein der Milchstraßen-Schienen erklären konnte, wurde beschlossen, die Achterbahnen für einen unterhaltsamen Zweck einzusetzen: den Rennsport. Zum Einweihungsfest wurden die schnellsten Piloten eingeladen, um Ihr Können mit den Besten der Besten zu messen. Ihr schlüpft in den Rennoverall von »Conner Rhodes«, einem früheren Astroiden-



Gleich wenn man den kaufanspornenden Werbetext auf der CD-Packungsrückseite liest, überkommt einen bereits der erste Lachkrampf. Originalzitat: »Über 50 Minuten Filmsequenzen, die den Eindruck vermitteln, daß Sie vor dem Fernseher sitzen!«. Na, wo sitzen wir denn sonst beim Spielen, vor dem Kühlschrank oder was? Gut, das mit den Render-Filmchen mag ja alles schön und wahr sein. Aber was nützt's, wenn sowohl spielerisch als auch grafisch einer der müdesten

WipEout-Klones zum Vorschein kommt, der dem Vorbild in keinsten Weise das Wasser reichen kann. Kramt lieber nochmals in der Kiste nach einem der beiden Psygnosis-Flitzer, da geht wenigstens noch in jeder Beziehung der Punk ab. Mit derart schlechten Produkten ist weder dem Endverbraucher noch der krisengebeutelten Branche geholfen. Schade um das sinnlos verpulverte Produktionsgeld.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	49%
Musik:	41%
Soundeffekte:	36%

Spielspaß: 39%

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu

Ein Mensch wie Du und ich

Feinden? Oft ganz unbedacht. Und nur, weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt.

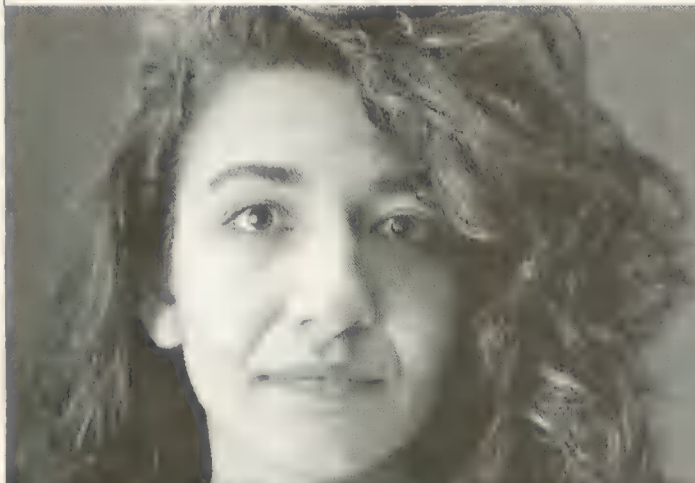
Weil wir wenig von ihm wissen.

Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.

Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:

Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz“,
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.



nicht.

**Toleranz
zeigt sich im
Handeln**

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

VMX Racing



Im Zweispieler-Modus lässt sich der Bildschirm auch horizontal teilen, leider wird das Spiel zu zweit etwas langsamer

Das Stadion sieht gar nicht schlecht aus, und die tolle Musik sorgt für Stimmung, aber was hilft bei dem miserablen Spieldesign



Die Stadionkurse sind ziemlich eng und verwinkelt und stellen höchste Anforderungen an Eure Lenkkünste

Bevor Ihr zum ersten Mal auf Eurer Cross-Maschine durchs Gelände rast, ermöglicht Euch **VMX Racing** eine Reihe von Einstellungen. Anfänger bevorzugen die leichteren und agileren 125 ccm Bikes, während Profis sich auf die schnellere 250er schwingen. Um die sechs Strecken (plus drei Bonuskurse) besser kennenzulernen, dreht Ihr zunächst einige Runden im Trainingsmodus ohne Konkurrenz. Wer gegen einen Kumpel antreten will, wählt zwischen einem horizontal oder vertikal gesplitteten Bildschirm. Drei verschiedene Arten von Strecken stellen unterschiedliche Anforderungen an den Piloten, im Supercross und National Racing erwarten Euch engere Kurven und schwierigere Sprünge, während im Enduro-Mode mehr natürliche Hindernisse vorkommen und auch unvermittelt auftauchen. In jedem Rennen konkurrieren sieben computergesteuerte Motocrosser mit Euch um den Sieg. Die Steuerung bietet zwei Arten von Beschleunigung, wobei der "Turbo" engere Kurvenradien erlaubt, allerdings

bricht Euer Bike dann auch leichter aus. Nach Sprüngen läßt sich Euer Schwerpunkt etwas verändern, um das Motorrad in die optimale Landeposition zu bringen. Mit den beiden R-Tasten könnt Ihr in der Luft auch artistische Kunststückchen vollbringen. Falls Euch genügend davon gelingen, winkt eine Bonusstrecke.



Die Verpackung verspricht realistische Rennodynamik, im Spiel merkt man davon leider nichts. Die Motorräder steuern sich wie auf Schienen, obwohl Crossrennen normalerweise im Gelände auf rutschigem Untergrund stattfinden. Wenn Ihr vom Kurs abkommt und über den Rasen abkürzen wollt, werdet Ihr sofort abgeworfen, obwohl Crossbikes eigentlich auch auf Gras funktionieren, wenn mich nicht alles täuscht. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick ganz ansprechend, vor allem das gerenderte Intro macht Appetit auf mehr. In den Rennen selbst baut sich die Strecke teilweise sehr spät vor Euch auf, obwohl nun wirklich kein optisches Feuerwerk geboten wird. Die ungenaue Steuerung vermittelt nie das

nötige Gefühl für die Bewegungen des Fahrzeugs, was sich vor allem auf engen Strecken negativ auswirkt. Nur zu zweit hatten wir etwas Spaß an **VMX Racing**, weil die Schwachpunkte hier beide Piloten gleich betreffen und der direkte Zweikampf motiviert. EAs **Motoracer** ist um Klassen besser, spart Euch die Kohle.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Motocross-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Playmates
Testversion:	Sympatec
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	keine
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	6
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	120 Mark
Grafik:	62%
Musik:	78%
Soundeffekte:	45%

Spiespaß: 37%

Psychic Force



Hübsche Polygon-Grafik und schöne Backgrounds allein machen leider noch kein gutes Beat'em Up: Es fehlt am Gameplay!

Mit **Psychic Force** versucht Taito, eine neue Idee im hart umkämpften Beat'em-Up-Markt zu realisieren. Acht Animé-Charaktere duellieren sich in einem riesigen, dreidimensionalen Würfel als Kampfarena und versuchen, dem Gegenüber mit normalen Martial Arts-Kombinationen oder magischen Extras das Licht auszupusten. Das Besondere dabei: Sie fliegen ständig in der Luft und greifen den feindlichen Polygon-Kämpfer entweder aus der Nähe oder aus der Ferne mit zwei Attack-Buttons und einem Speed-Button (sorgt für beschleunigten Flug) an. Die Feuerbälle und Energiestöße werden durch einen Psycho-Power-Balken möglich, der entweder automatisch oder manuell durch Tastendrücken wieder aufgeladen werden muß, je nachdem, wie man sich vor dem Spiel entschieden hat. Da der Würfel zum Glück durchsichtig ist, wird das Spielereye von vulkanoiden Steilhängen, nächtlichen Großstadtszenarien und hübschen Berglandschaften verwöhnt. Soundtechnisch wird Japano-Gecklimpere von der Stange geboten und auf Wunsch auch ein paar Wortwechsel der Kontrahenten, solltet ihr den Story-Mode gewählt haben.



Vom Spielkonzept her halte ich **Psychic Force** für eigentlich gar nicht mal schlecht, bringt es doch etwas frischen Wind in den

Beat'em-Up-Alltag, die Ausführung ist leider nur mangelhaft gelungen: Eure Schlagkombinationen könnt ihr an einer Hand abzählen, und wildes Chaos regiert weitgehend die Duelle, so daß ihr Eure magere (aber nichtsdestotrotz sauber animierte) Magie-Palette nur mit Glück an den Mann bringt. Während Speed-Flügen könnt ihr nicht gleichzeitig blocken, was das Annähern an heftig feuernde Gegner oft unmöglich macht. Schade um die nette Spielidee, vielleicht wird's bei einem eventuellen Nachfolger besser. **Psychic Force** lohnt sich allenfalls für Anime-Freaks und Fanatiker. rk

WERTUNG

System: **Playstation**
 Spieltyp: **3-D-Beat'em Up**
 Datenträger: **CD**
 Hersteller: **Taito/Acclaim**
 Testversion: **Acclaim**
 Anzahl der Spieler: **1-2**
 Speicheroption: **Memory Card**
 Features: **Continue, Optionsmenü**
 Schwierigkeitsgrad: **4-7**
 VG-Altersempfehlung: **ab 6**
 Prels: **ca. 100 Mark**
 Grafik: **69%**
 Musik: **45%**
 Soundeffekte: **56%**

Spielspaß: 42%

Ankauf von gebrauchten Spielen

UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand
 Nintendo 64, Playstation, Saturn, SNES, 3DO, GB, GG, MD, MCD etc.

Sie wollen JP und US spielen? Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

Nintendo 64

Clayfighter* 139,00
 Rifa 64 89,00
 Goemon* 139,00
 Int. Super (DELUXE) 139,00
 Killer (Instinct Gold) 139,00
 Mario Kart 89,00
 NBA Hong Time* 129,00
 Playwing (nicht Antik) 99,00
 Star Wars 129,00
 Mario 64 89,00

Turk (engl. pol) 119,00
 Wave Race 89,00
 Antennenkabel 49,00
 Memory Card (Nachbau) 39,00
 Memory Card 5 MB 19,00
 Joypad + Farbig 13,50
 Grundgerät 299,00

Play Station

Addidas Power Soccer 2 79,00
 Battle Arena Toshinden II 89,00
 Black Down 79,00
 Carnage (H) 79,00
 Casper 79,00
 Cheesy 79,00
 Chronicles of the Sword 79,00
 Crash Bandicoot 99,00
 Destruction Derby 2 89,00
 Discworld 2* 89,00
 Rifa 97 79,00
 Formel 1 99,00
 Galaxy Fight 49,00

DM 39,-

Legacy of Kain 79,00
 Uterforce Tenka 89,00
 Magic - The Gathering* 79,00
 Mega Man X3 79,00
 NBA in the Zone 2 89,00
 NBA Live 97 89,00
 Need for Speed 2 89,00
 NHL Hockey 97 79,00
 Olympic Games 79,00
 Panzer General 2 79,00
 Platinum 45,00
 Rage Racer 89,00
 Rebel Assault 79,00
 Resident Evil 2* 79,00
 Lomax 79,00
 Ridge Racer Revolution 89,00
 Tekken 2 99,00
 Tunnel B1 79,00
 V-Rally 89,00
 Warhammer 79,00
 Wing Commander IV 89,00
 Wipe out 2097 89,00
 Game Buster 79,00
 Scott Kappel (Fire) 19,00
 Unik Kabel (Fire) 25,00
 Soul Blade 89,00
 Umbrachip 19,00
 Antennen Kabel 29,00
 MemoryCards nach 29,00
 MemoryCards 89,00
 Micro Mashines V3 89,00
 Virtual Pool 79,00
 Sony Grundgerät 299,00
 Sony Umbau 39,00

Saturn

Bombeman 89,00
 Daytona 2 89,00
 Rifa 97 79,00
 Fighters Megamix 89,00
 Monix TT 89,00

SNES

Acme Animation Factory 89,00
 Bombeman 3 89,00
 Breath of Fire 2 109,00
 Casper* 119,00
 Die Schöpfung reisen um die Welt 119,00
 Donkey Kong 3 119,00
 Rifa 97 109,00
 Grundgerät gebraucht 89,00
 Lufia II 109,00
 NBA Live 97 109,00
 NHL Hockey 97 109,00
 PGA Tour 97 119,00
 Slim City 2000 119,00
 Terranigma (engl. Antik) 109,00
 Toy Story 109,00

3DO

US chrono Trigger 129,00
 Death Keep 89,00
 Gex 89,00
 Hell 89,00
 Kill of this World 89,00
 Perfect General 89,00
 Road Rash 89,00
 Syndicate 89,00
 Theme Park 89,00
 Wing Commander 3 89,00

*Versandkosten
 nach Importe im Ausland
 Händleranfragen erwünscht

Ihr bestellt, wir liefern
 Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog

Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
 Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
 Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES · Bundesallee 71 · 12161 Berlin
 Nähe U Bundesplatz
 fon+fax · 030 859 36 35

Neu Neu Neu Neu

Der Versand
M-G
Game's World
 von PC Spielen und Videospielen

Öffnungszeiten:
 Mo-Fr: 16.15 bis 22.00 Uhr
 Sa-So: 9.00 bis 15.00 Uhr
 Versandkosten 7DM und 3DM NN-Gebühr.
 AB 200DM Versandkostenfrei!!

Tel: 0171/4637737
 Fax: 05253/7265

Die gute Nachricht: Radioaktivität sieht man nicht.

Die schlechte Nachricht:
 Plutonium, 1 Millionstel Gramm tötet einen Menschen. In Gorbien lagert der erste Castor mit 40 kg Plutonium. Ist Atomenergie nicht auch Ihr Risiko?
 ROBIN WOOD kämpft für eine Welt, in der wir leben können.



Ich möchte mehr über ROBIN WOOD wissen!

Vorname, Name

Straße, Nr.

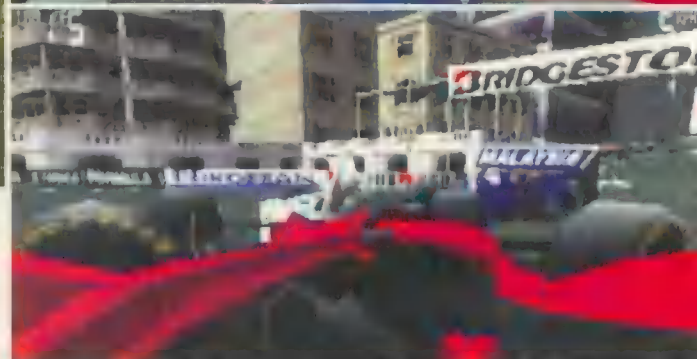
PLZ, Ort

WOOD e.V. · Postfach 10 21 78
 28021 Bremen · Spendenkonto 88-200
 Postbank Hamburg (BLZ 200 000 00)

ROBIN WOOD

Aktiv für die Umwelt

Formel 1 '97



Der Vorläufer erlangte größte Anerkennung bei allen PlayStation-Besitzern. Bizarre Creations, die Entwickler des erfolgreichen Originals, übernahmen erneut die Aufgabe, ein verbessertes FI-Sequel zu erstellen. Das Kuriose und völlig Einzigartige dabei ist: **Formel 1 '97** basiert auf den Fakten, Daten und Teams der laufenden Saison! Bevor Ihr in den harten Rennalltag eines FI-Piloten einsteigt, lassen sich zuvor Dutzende Parameter-Einstellungen vornehmen. Wer die persönliche Abstimmung von Bremsen, Reifen und weiteren technischen Fahrzeugeigenschaften konfiguriert hat, startet entweder im unbeschwerten Arcade-Modus oder nimmt gleich die Strapazen eines realistischen Grand Prix auf sich. In der ersten Spielart kämpft Ihr in klassischer Rennspiel-Manier um gute Plazierungen, die Euch zur Belohnung in die nächste Runde katapultieren oder versteckte Secrets offenbaren. Die simulationsbezogene Königsklasse des Rennsports dagegen ist nichts für Weicheier: Im WVM-Wettbewerb zwingt Ihr Euch hinter Cockpit Eures Lieblingsboliden und donnert mit bis zu 300 km/h über originalgetreue Grand Prix-Strecken hinweg. Es stehen Euch dabei alle 11 Teams, 22 Fahrer und 18 Strecken der laufenden Saison zur Auswahl. Speziell in diesem Modus wurde die Simulationsschraube kräftig angezogen: Traktion, Federung, Dämpfer, Spoiler-Anpreßdruck, Bremsbalance und Übersetzungsverhältnis bestimmen physikalisch das Fahrverhalten. Die Ausfallmöglichkeiten sind vielfältig: von Schäden an Getriebe oder Aufhängung bis zu Problemen mit der Elektronik oder einem explodierenden Motorblock ist alles drin, was den echten PS-Stars das Leben erschwert. Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Konkurrenz wurde er-

heblich verbessert bzw. der harten Alltagsrealität angeglichen. Die CPU-Rivalen haben jetzt auch mit allen Handicaps bei regennasser Piste zu kämpfen oder verlieren durch Fahrfehler und Karambolagen kostbare Plätze. An jedes nur erdenkliche Detail wurde gedacht: Herausschleudern, Schlingern, Kollisionen und Dreher stehen auf der Tagesordnung. Neu ist die vielfach gewünschte Cockpit-Perspektive, bei der Ihr sogar die vibrierenden Polygon-Arme Eures Ego-Piloten am Lenkrad kleben seht. Ein verbesserter Motoren-Sound der originalgetreu von den Antriebsaggregaten aufgenommen wurde, sorgt für eine einzigartige Geräuschkulisse. Mit Hilfe einer überarbeiteten 3D-Engine, die jetzt Hi-Res-Grafik mit allerfeinstem Texture-Mapping und Echtzeit-Light-Sourcing bietet, wurde FI '97 ein herausragendes Aussehen verliehen. Im Grand-Prix-Modus gibt es alles, was das Simulationsherz begehrt: Wechselnde Wetterverhältnisse (während des Rennens), komplette Boxenstrategie mit Bordfunk-Kommunikation und Telemetrie-Berechnungen, vollständiges Strafen/Flaggensystem fördern ein noch realistischeres Fahrverhalten zu Tage. Die beiden RTL-Moderatoren Heiko Wasser und Jochen Maas (als Co-Kommentator) versorgen Euch mit schlaun Live-Sprüchen. Erstmals ist eine Split-Screen-Option (horizontal oder vertikal) integriert, bei der Ihr mit einem menschlichen Rivalen Jagd nach der Pole-Position machen dürft. Fünf verschiedene Rennperspektiven, incl. Cockpit-View sorgen für den richtigen Wunschblickwinkel. Ebenfalls neu: Die unglaublich realistischen Crash-Einlagen nach mißglückten Überholmanövern, bei

In M. Schumis rotem Ferrari-Traum darf nun jeder PlayStation-Besitzer einmal Platz nehmen

denen sich die Boliden spektakulär schleudern, sich drehen oder im schlimmsten Fall wie eine Rakete vom Boden abheben. Schäden lassen sich in der Boxen-Gasse reparieren, um das Rennen fortzusetzen. ws



Typischer Benzingeruch liegt in der Luft, begeisterte Tribünenfans warten unüberhörbar auf das grüne Startsignal. Diese faszinierende Rennzirkus-Atmosphäre vermittelt FI '97 gleich in den ersten Spielminuten. Schnallt Euch schon mal an: Das meistverkaufte Formel 1-PlayStation-Rennspiel aller Zeiten ist wieder zurück. Besser, schneller und schöner als je zuvor. Der Nachfolger macht da weiter, wo der erste Teil seine Schwachstellen zurückgelassen hat. Die CD bietet Euch das Spektakel und den Nervenkitzel einer kompletten FI-Weltmeisterschaft mit nie dagewesener Realitätsnähe, umwerfender Optik, allen Kursen und Fahrern, deren Palette von den Schumacher-Brüdern bis zu Jacques Villeneuve reicht. Selbst auf das Flaggen-Regelsystem muß der FI-Fanatiker nicht mehr verzichten. Der Spielspaß sowie Schwierigkeitsgrad ist immens. Die Arcade-Spielooptionen überrascht diesmal mit Power Drifts, spektakulären Crashes und einfachen Fahrvergnügen. Die stellenweise albernen Kommentare der beiden RTL-Moderatoren Heiko Wasser und Jochen Maas verleiten al-



Den Namen von J. Ville-neuve müßt Ihr aus FIA-Freikaufgründen selbst eintippen

Sogar an ölverschmier- Visiere mit Abreißfolien hat BC gedacht

lerdings wieder öfters zum Verbeißen in das Joypad, um sich das (genervte) Lachen zu verkneifen. Allerdings muß dazu fairerweise gesagt werden, daß die stark erweiterte Spruchbandbreite von den Wiederholungen her nicht mehr ganz so aufdringlich ist wie beim Vorgänger. Dennoch gibt es einige wenige Dinge, die sich ein übergelaufener PC-Simulations-Freaks noch gewünscht hätte: Informativ Instrumenten-Anzeigen in der Cockpit-Perspektive sucht der Hard Core-F1-Fanatiker nach wie vor vergeblich. Trotzdem werdet Ihr glauben, in einem echten Rennwagen zu sitzen. Lohnt sich eigentlich ein weiterer Kauf des 97er-Updates? Angesichts der vielen neuen Zusatz-Features und Neuerungen werdet Ihr die zweite Hunni-Spende ganz sicher nicht bereuen. Mit dem unschönen „Pop-Up“-Syndrom müssen sich kompromißlose „Technik“-Puristen allerdings weiterhin abfinden.

Dafür entschädigt eine wunderschön bunte Polygon-Optik, die Euch, gepaart mit der Spielbarkeit und einer brachialen Geräuschkulisse, monatelang vor den Bildschirm bannen wird. Mit seinen unzähligen Verbesserungen, noch mehr Details und Optionen stellt Formel 1 '97 die neue Referenz im 32-Bit-Simulationsbereich dar. Außerdem hervorzuheben ist die „Dolby Surround“ kodierte Sounduntermauerung, bei der jede Geschmacksrichtungen voll auf ihre Kosten kommt.

WERTUNG

System: **PlayStation**
 Spieltyp: **Rennspiel-Simulation**
 Datenträger: **CD**
 Hersteller: **Bizarre Creations**
 Testversion: **Psygnosis**
 Spieler: **1-2**
 Speicheroption: **MC I Block**
 Features: **NeGcon, Analog-Pad-Unterstützung**
 Schwierigkeitsgrad: **3-6**
 Preis: **ca. 100 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **87%**
 Musik: **82%**
 Soundeffekte: **82%**

Spielspaß: 94%

PlayStation

NINTENDO 64

Alle Sony Spiele dt 89-99,-
 us 119,-
 jp 139,-

Alles versandkostenfrei!

05522 / 73477
Händleranfragen unter: 05522 / 12200

Nachnahme 9 DM
250 DM Versandkostenfrei (Software)

Angl. amstr. 26 37520 Kassel am Harz Fax: 05522/75825
 Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
 FRIEDRICH-EBERT-STR. 101
 34119 KASSEL
 TEL. & FAX 0561/12477

Sony Playstation Sony Playstation Playstation Umbau RGB Scart o. Link Kabel Memory Card 1MB Memory Card 24MB Battle Station Bedlam Crow Crypt Killer Descent 2 Destruction Derby 2 Disruptor Excalibur Exhumed Hexen Independence Day Legacy of Kain Lost Vikings 2 Mechwarrior 2 Monster Trucks Need for Speed 2 Porsche Challenge Rebel Assault 2 Spider Suikoden Syndicate Wars Twisted Metal 2	Virtual Pool Wing Commander 4 79.90 € komplette Preislise Import Spiele Battle Arena Toshinden 3 Rage Racer Sangoku Musou Soul Blade Test Drive Off Road Nintendo 64 Nintendo 64 Fifa 64 Geomon 64 Mario 64 Pilotwings 64 Star Wars Turak deutsch, englisch Wave Race Pad Memory Card 1MB Saturn Umbau 79.90
---	---

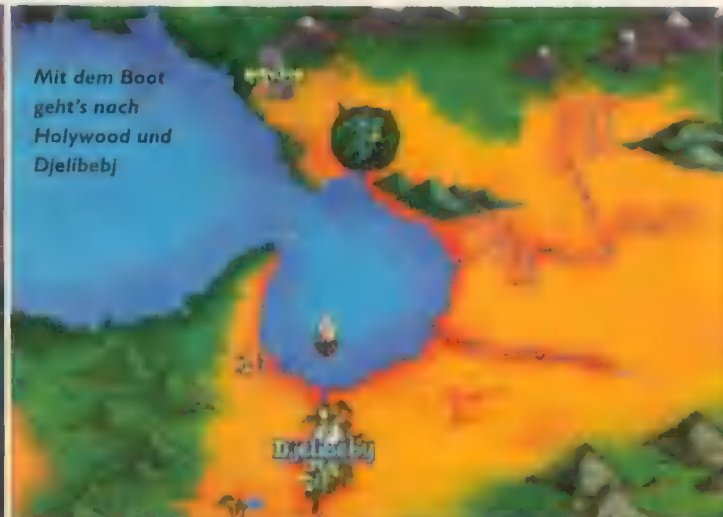
AN - u. Verkauf
 von Gebrauchten Spielen
 und Konsolen.
 Weitere Angebote und Preise auf Anfrage
NEO-GEO RESTPOSTEN
Diverse Titel bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Preis auf Anfrage

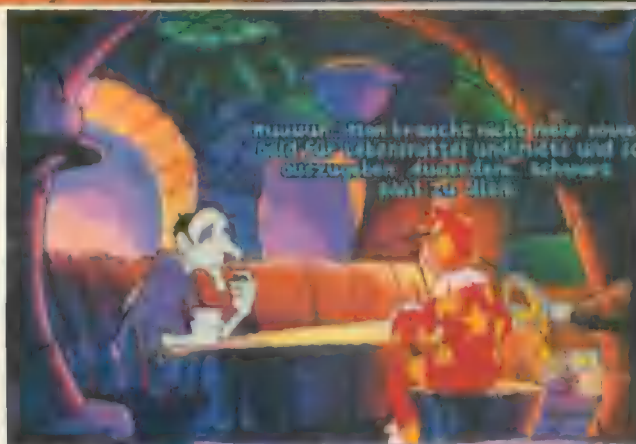
Discworld 2



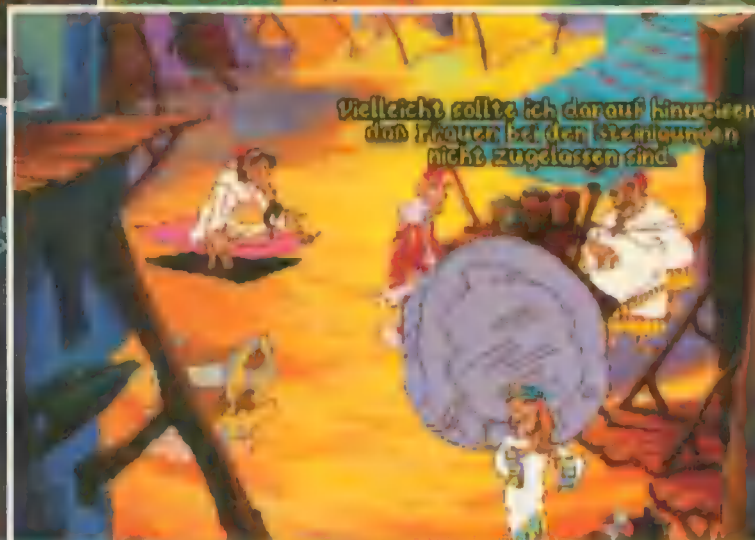
Der Tod macht lieber Urlaub, und träumt von knackigen Skeletten in knappen Bikinis



Mit dem Boot geht's nach Holywood und Djelibejj



Ja, ja die Sterblichen können sich gar nicht vorstellen, wie schwer das Leben eines Vampirs wirklich ist



Discworld 2 ist voller witziger Andeutungen, die echte Filmfans sofort erkennen. In welcher Komödie dürfen Frauen nicht an Steinigungen teilnehmen?

Special Effect: Unendliche Weiten, wir schreiben das Jahr... ('tschuldigung, falscher Film). Vor einem leuchtenden Sternenhimmel sehen wir einen hellen Lichtpunkt durchs Weltall schweben. Wir zoomen näher ran. Wir erkennen eine riesige Schildkröte, auf der vier gewaltige Elefanten thronen, auf denen wiederum eine Scheibe ruht. Wir gehen noch näher ran und stellen überrascht fest, daß sich auf der Scheibe Gebirgszüge, Wälder und Städte befinden, eine komplette Welt. Das Wasser der Meere fällt am Rand in die Unendlichkeit der Galaxien. Wir zoomen in eine Stadt heran (natürlich immer noch ohne jeglichen Schnitt) und bemerken einen Reiter auf einem weißen Pferd, der durch die Lüfte galoppiert. Er wirkt etwas dünn, und seine Augen leuchten unter einer dunklen Kapuze, außerdem spricht er ausschließlich in Großbuchstaben. Plötzlich eine Explosion am Boden, und als sich der Rauch verzieht, sind Reiter und Roß verschwunden. Stellt Euch nun noch vor, wir hätten Millionen für diesen Spe-

zialeffekt ausgegeben und ILM hätte das Ganze realisiert, und die Illusion wäre perfekt. Die Explosion hat für Rincewind, den tolpatschigen Helden des ersten **Discworld**-Abenteuers, fatale Folgen, denn der Verschwindene ist der Tod persönlich. Seine Hauptaufgabe lag darin, die Seelen der kürzlich Verstorbenen einzusammeln und sie an der nächsten Station abzuliefern. Als der verblichene Zauberer Windlepoons aktiv an seiner Totenfeier teilnehmen möchte, merken die Magier, daß etwas faul ist im Städtchen Ankh-Morpork. Rincewind erhält den Auftrag, die Utensilien für ein Ritual zu besorgen, mit dem man den Tot herbeizitiert. Also begeben Ihr Euch als Rincewind auf die Jagd nach Mäuseblut, einem üblen Geruch und weiteren Gebrauchsgegenständen. Die Interaktion mit Eurer Umwelt funktioniert über verschiedene Icons oder direkt, indem Ihr Objekte anklickt, um sie zu benutzen oder zu untersuchen. Für Unterhaltungen stehen Euch vier grundsätzliche Varianten zur Verfügung, die jedoch beliebig er-

weiterbar sind. Die meisten Gespräche führen zu langen Dialogen, bei denen Ihr oft über völlig sinnlose, aber überaus witzige Themen palavert. Bei den meisten Rätseln geht es in erster Linie darum, Gegenstände zu finden, miteinander zu kombinieren und an der richtigen Stelle im Spiel anzuwenden. Einige Puzzles verlangen gehörige Gehirnakrobatik, andere sind relativ logisch aufgebaut. Nachdem das Ritual vollzogen wurde und der Tod erklärt, daß ihm sein Job stinkt und er lieber Urlaub macht, dürft Ihr Euch auf die Suche nach dem Drückeberger begeben. Er erklärt sich bereit zurückzukehren, vorausgesetzt, sein Image wird verbessert. Also plant Ihr einen Film mit dem Sensenmann, wofür Ihr logischerweise Requisiten und Mitarbeiter braucht. Die Suche beginnt von neuem. Im dritten Akt dürft Ihr Euch sogar selbst in der Rolle des schwarzen Seelensammlers versuchen, wobei die Rätsel hier schnell gelöst sind. Euer Spielstand läßt sich zu jedem Zeitpunkt per internem Speicher oder Modul sichern. 17



Rincewinds ewiger Kampf mit dem Schicksal, das ihn dazu verdammt hat, die Diskwelt nach sinnlosen Gegenständen zu durchforsten



Die magische Kiste schleppt Eure gesamte Habschaft mit, da-runter Hammerhaie, untote Mäuse, etc.



Die Idee zu **Discworld 2** stammt aus dem Terry Pratchett-Buch **Grim Reaper**, wo der Tod ebenfalls seinen Job quitiert und die Verstorbenen in Ankh-Morpork umherirren, Selbsthilfegruppen gründen und für Gleichberechtigung kämpfen. Pratchetts Humor ist wirklich einmalig und wurde auch bei **Discworld 2** gut eingefangen. Allerdings haben die Entwickler wohl versucht, die Fortsetzung etwas zugänglicher zu gestalten, die wirklich abgefahrenen Rätsel fehlen, es wirkt alles etwas geradliniger und glatter. Auch der Humor hat et-

was gelitten, wo sind die Running-Gags aus dem Vorgänger geblieben, z.B. der Bettler oder die Wachen? An den neuen Grafikstil hat man sich schnell gewöhnt, obwohl das optische Face-Lifting gerade bei dieser Spielart überflüssig scheint. Zur Klasse des ersten Teils fehlen zwar ein paar Kleinigkeiten, trotzdem ist **Discworld 2** ein erstklassiges Adventure, das langfristigen Rätselspaß garantiert. Wer übrigens mal wissen will, wie man mit Sellerie Untote bekämpft, oder wie sich Licht verhält, das sich deutlich langsamer als mit Lichtgeschwindigkeit bewegt, sollte sich mal eines der **Discworld**-Bücher zu Gemüte führen, gut sind sie fast alle.

WERTUNG

System: Sega Saturn
 Spieletyp: Adventure
 Datenträger: CD
 Hersteller: Psygnosis
 Testversion: Sega
 Spieler: 1
 Speicheroption: Intern
 Features: Maus
 Schwierigkeitsgrad: 7
 Preis: ca. 100 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 79%
 Musik: 70%
 Soundeffekte: 64%

Spielspaß: 83%

Inserentenverzeichnis

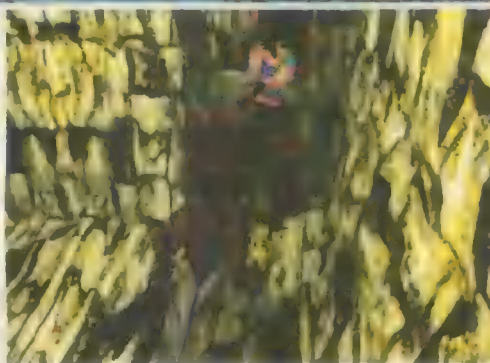
2nd2none	63	Hint Shop	55
Acme The Game Company	67	Konami	104
aRJay Games	47	Laguna Vertrieb	103
BMG Interactive	5	M.C. Game	75
Cyber Games	51	Metropolis	53
DMV Verlag	91	MG Games World	95
Eidos Interactive	23	OIT Versand	15
fun & run	83	Primal Games	55
Funtronixx	97	Roby Rob Shop	83
Galaxy Mega Play	83	Sony Electronic Publishing	27
Game it!	17	Speed! Entertainment Systems	49
Game Profi	55	UFO Games	95
Gamers Point	33	Virgin Interactive	2-3
GEC	57	ViTec	51
Grobis Gameshop	97	WIAL Versand	39
GT Interactive	10-11	Wolfsoft	53

Resident Evil



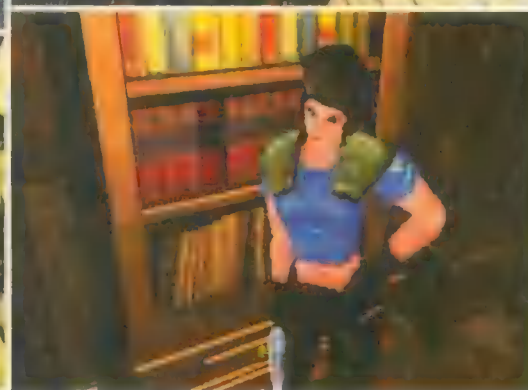
Das
Spielprinzip ist
identisch mit
dem der Play-
Station-Version

Die
unterirdischen
Gänge werden
von neuen
Monstern
bewacht



Im Battle-Game
müßt Ihr Euch
durch 15 Stages
kämpfen. Auch
die Zeit spielt
eine große Rolle.

Jill in ihrer neuen
Uniform. Daneben
stehen Euch auch
die bekannten
Freizeit-Klamotten
zur Verfügung.



Der Action Schocker, der die PlayStation-Spieler seit mehr als einem Jahr in Angst und Schrecken versetzt, kommt nun endlich auch für den Saturn. **Resident Evil** wartet dafür mit einigen Extra-Features und stellenweise überarbeiteten Grafik-Texturen auf. Die auffälligste Neuerung stellt wohl der Battle-Modus dar, der in dem PlayStation-Original nicht enthalten war. Dieser erscheint im Hauptmenü, nachdem Ihr das Spiel zum ersten Mal durchspielt, und bleibt Euch auch erhalten, solange Ihr den Speicherstand nicht auf die Müllhalde werft. Im Battle-Modus müßt Ihr Euch mit einer bestimmten Menge an Waffen, Munition und Items durch insgesamt 15 Stages kämpfen. Am Ende wird Bilanz gezogen, d.h. die verbleibende Lebensenergie, die Anzahl der Items und die benötigte Zeit werden zusammengezählt, wofür Ihr Punkte bekommt, ähnlich wie beim Survival-Modus in einem Beat'em Up. Die übrigen Elemente, die neu ins Spiel genommen wurden, dienen eher der optischen Verschönerung von **Resident Evil**. So präsentieren sich die beiden Hauptcharaktere Chris Redfield und Jill Valentine in feineren Gesichts-Texturen. Wenn Ihr mit den jeweiligen Helden das Spiel einmal durchgezockt habt, bekommt Ihr in der Umkleidekabine, zu der Ihr dann Zugang habt, neben dem bekannten Freizeit-Outfit eine zusätzliche Uniform verpaßt. Auch in den unterirdischen

Gängen hat sich einiges geändert. So tauchen in den Grotten-Leveln neuartige Monster - eine Variante der "Hunters" - auf, die Euch mit scherenartigen Armen den Garaus machen wollen. Und zu guter Letzt seht Ihr Euch im Geheimlabor gleich zwei Endgegnern gegenüber, wenn Ihr das Spiel im Hard-Modus mit Chris spielt. So viel über die Neuerungen im Spiel selbst. An der Handlung oder gar am Spielprinzip hat sich hingegen nichts geändert. Ihr steuert einen Eurer Charaktere (Jill im Easy- und Chris im Hard-Modus) durch eine Horror-Welt, in der Ihr gegen Zombies und andere Gestalten antreten müßt. Der Action-Teil ist stets verknüpft mit Rätseln und erfordert sowohl Geschicklichkeit als auch Kombinationsgabe. Zudem benötigt Ihr eiserne Nerven, da sich die Grafik stark an Horror-Filmen orientiert. tet



Die Entwickler haben sich einige zusätzliche Features einfallen lassen, die das Spiel noch interessanter machen als es sowieso schon ist. Zum einen wäre da der Battle Modus. Hier könnt Ihr Euch mit Euren Freunden messen, oder Euch einfach abregieren, indem Ihr ungezwungen Jagd auf die verhassten Monster macht. Zum anderen bietet die Saturn Fassung teilweise bessere Grafik-Qualität (im Haifischbecken gefällt

mir wiederum das Wasser überhaupt nicht!) und mehr Speicherplätze, nämlich 12, im internen RAM. Wer keinen Wert auf solche unwesentlichen Neuerungen legt, wird jedoch trotzdem viel Freude und "Horror" mit diesem Action-Streifen erleben. Die Animation der Figuren wirken natürlich, die unterschiedlichen Perspektiven im Spiel, auf die Ihr keinen Einfluß habt, schlichtweg genial ausgewählt. **Resident Evil** läßt Euch vermittelt Euch das Gefühl, einen Helden in einem Horrorfilm zu steuern.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	Horror-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	Intern 13 Blöcke
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	5-7
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	86%
Musik:	80%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß: **95%**

IndependenceDay



Gerade nochmal gut gegangen: Der erste Raumschiff-Generator liegt in Schutt und Asche. (PS)

Der Film war weltweit über Wochen hinaus Nummer 1 in den Kinocharts. Jetzt werden der Saturn und die PlayStation von der Alien-Plage befallen. Sie sind wie Blutsauger, eine Schinder-Nation der Galaxie, sie greifen ahnungslose Welten an, verbrauchen deren Energiequellen und ziehen weiter.

Die Vorgehensweise ist dabei immer dieselbe: Riesige Zerstörer-Raumschiffe beziehen strategische Positionen über den wichtigsten Städten der angegriffenen Planeten, um jede Streitmacht auszuschalten. Glücklicherweise war der erste Schlag gegen die Aliens erfolgreich: Ein Virus wurde in den Zentralcomputer des Mutterschiffs eingeschleust, der die Abwehrkraft der Alien-Schiffe verringert. Ein wackerer Air Force-Held zieht mit seinem Düsenjet los, um mit irdischer Waffenpower den kosmischen Alien-Querköpfen eins überzubraten und nebenbei die Welt vor dem Untergang zu retten. Als absolutes As unter den Kampfpiloten müßt Ihr Euch zusammen mit Eurem Wingman durch verbleibende Verteidigungsgürtel der außerirdischen Angreifer kämpfen. Um die verschiedenen Missionsziele zu erfüllen, wie z.B. Generatoren zerstören, Minijäger ausschalten etc., steht Euch ein hochmodernes Waffenarsenal zur Verfügung. Mit einer F-18 Hornet startet Ihr ins Alien-Getümmel, zusätzliche High-Tech-Jets unter-



Selbst vor dem Kreml haben die E.T.-Knillche keinen Respekt

schiedlichster Typen stehen später nach erfolgreich absolvierten Aufträgen im Hangar bereit. Im gesplitteten Zwei-Spieler-Modus macht Ihr nach dem altbewährten Dogfight-Prinzip gegenseitig Jagd aufeinander, ohne Euch groß um die Invasoren zu kümmern. ws



Ohne dem umsatzträchtigen ID4-Logo auf der Verpackung hätte wohl jede Softwarefirma ihre Probleme gehabt, dieses geistlose Filmumsetzungs-Machwerk für so viel Geld in die Ladenregale zu bringen.

Altbackenes Abschießen von vordefinierten Zielen und mickrigen Alien-Raumern ist mehr als lasch. Ein weiterer Kritikpunkt, der extrem nervt: Nach relativ häufigen Autoziel-Fehlschüssen müßt Ihr die ganze Angriffsprozedur nochmal und nochmal abziehen, was das Ganze schon fast unerträglich macht. Von der technischen Seite gesehen, zeigt Independence Day: The Game doch noch etwas mehr Stärke,



Treffer! Ein Minijäger schmiert nach dem Missile-Einschlag in die Häuserreihen ab.

als der erste Anschein es vermuten läßt. Zwischen der Saturn- und PlayStation-Version gibt es übrigens in keinem Bereich (3D-Grafik und Sound) nennenswerte Unterschiede festzustellen. Beim Spielprinzip hat's ein jähes Ende mit der Qualität des vielversprechenden Filmtitels. Einfallloses Geballer dominiert; das Ganze spielt sich furchtbar wirr und ist wenig motivierend. Selbst Fans des trickreichen Emmerich-Streifens werden an diesem Machwerk eine bescheidene Freude haben. Sorry, aber da ziehe ich jede noch so altertümliche Oldie-Kollektion vor, bei der man weiß (vorausgesetzt, Ihr informiert Euch vorher), was auf der schwarzen CD geliefert wird.

WERTUNG

System:	Saturn/PlayStation
Spieltyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Fox Interactive
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	61%
Musik:	51%
Soundeffekte:	42%

Spielspaß: 50%

Ausgabe Nr.10/97 erscheint am
24. September

Croc

Argonauts niedliches 3D-Action-Adventure mit hochauflösender Grafik zeigt, daß Mario-64-ähnliche Spiele nicht nur auf dem N64 möglich sind. Ob es vergleichbaren Spielspaß bietet, erfährt Ihr im ausführlichen Test.

Nuclear Strike

Der erste 32-Bit-Vertreter der erfolgreichen Strike-Reihe tritt unter ständigen Ruckeleinlagen, von denen Nuclear Strike glücklicherweise verschont bleibt. Erstmal stehen neben dem üblichen Helikopter auch weitere Fahrzeuge zur Auswahl. Wir sind die Preview-Version probeflogen.

Goldeneye 007

Rares neuestes Meisterwerk steht seit Ende August in amerikanischen Regalen und wird bei uns nie offiziell erscheinen, denn die deutsche Jugend muß vor solchen Spielen geschützt werden. Für unsere Leser im restlichen Europa oder alle, die klug genug sind, die Importversion zu kaufen, haben wir uns das US-Modul besorgt und testen einen der besten 3D-Shooter aller Zeiten. Gnadenlos realistische Grafik, Nonstop-Action und höllischer Vierspieler-Spaß, Nintendos Goldeneye 007 ist so gut, daß es die BPS bestimmt bald verbieten wird.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Redaktionelle Leitung: Robert Zengerle (rz), Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tec), Ralph Karsen (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müs-

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/99115-0, Fax: 089/99115499
über CompuServe (go magna oder 74431.613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

sen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Maren Hengst
Titellayout: Journalsatz GmbH
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Eidos
Anzeigenleitung: Alan Markovic

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222

Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (314)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenen (341)
International Account Manager: Michelle Berner (089/4613-360, Fax 089/4613-775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmöllerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Anschrift des Verlages:
DMV Verlag
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.
© 1997 DMV Verlag GmbH & Co.KG



SUBARU

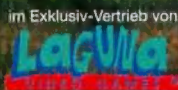
555
SUBARU

Im Strassengraben sind noch Plätze frei. Für Deine Konkurrenz.

Wir haben das Wetter manipuliert, Schlaglöcher ausgehoben, die Fans von der Piste gescheucht und den Motoren das Röhren im Surround-Sound beigebracht. Die Echtzeit läuft. In 3-D. Hol Dir das ultimative Rallye-Erlebnis mit den offiziellen Wagen der WRC-Saison '97, entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen.

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION



t-dentität Solingen

Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

- 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
- Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
- Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
- Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
 - Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
 - Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
 - Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
 - Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
 - 1 oder 2 Spieler

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels spielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**

